



УДК 373.24

ББК 74.14

Рецензент:

Ястребова Лариса Александровна – кандидат педагогических наук, доцент кафедры социальной, специальной педагогики и психологии, ФГБОУ ВО «АГПУ»

Авторский коллектив: Камалян Нелли Манвеловна, Гречкина Елена Александровна  
Кильчицкая Тамара Владимировна

Обогащение сюжета детской игры посредством ознакомления с окружающим миром и профессиями взрослых. Методическое пособие из опыта работы педагогов МБДОУ № 20, МО г. Армавир/ Авторский коллектив Камалян Н.М, Гречкина Е.А., Кильчицкая Т.В.- Армавир: ИП Молозин А.Д.- 2024 г.- 72 стр.

Автор методического пособия описывает анализ теоретических аспектов этой проблемы, а также примерный перечень сюжетно-ролевых игр и дидактических средств по их развитию и обогащению содержания. Особую ценность сборника представляет методический и практический инструментарий для работы с детьми и педагогами.

Материалы методического пособия, представленные авторским коллективом соответствуют современным требованиям к образовательной деятельности и могут быть адресованы педагогам ДОО для использования в практике работы. Весьма ценно, что данный материал может использоваться не только педагогами детских садов, но и родителями воспитанников.

## ОГЛАВЛЕНИЕ

<b>Введение.....</b>	<b>4</b>
<b>Глава1 Теоретические основы обогащения сюжетно-ролевых игр детей дошкольного возраста.....</b>	<b>5</b>
1.1 Сюжетно-ролевая игра как ведущий вид деятельности старшего дошкольника.....	5
1.2 Особенности руководства сюжетно-ролевыми играми детей старшего дошкольного возраста.....	8
1.3 Игра в условиях реализации ФОП ДО.....	12
1.4 Уровни развития сюжетно-ролевых игр детей старшего дошкольного возраста.....	14
1.5 Основные направления развития и обогащения сюжетно-ролевых игр детей старшего дошкольного возраста.....	15
<b>Глава 2 Практическая работа обогащения сюжетно-ролевых игр.....</b>	<b>17</b>
2.1 Примерное описание форм, методов работы по обогащению содержания сюжетно-ролевых игр в старшей группе детского сада в сфере обогащения жизненного опыта воспитанников.....	17
<b>Глава 3 Взаимодействие с родителями.....</b>	<b>60</b>
3.1 Консультация «сюжетно-ролевая игра в жизни ребенка».....	60
3.2 Круглый стол «Сюжетно-ролевые игры в жизни дошкольника».....	62
3.3 Деловая встреча с родителями по теме «Сюжетно-ролевая игра в жизни ребенка»...	65
Заключение.....	68
Приложение.....	68
Литература .....	72

## Введение

Исследования психологов и педагогов показывают, что сюжетно-ролевые игры развиваются у детей не спонтанно, а благодаря наблюдению за взрослыми в определённой сфере деятельности. Здесь дети разных возрастов могут учиться друг у друга, старшие помогают младшим осваивать игру. С течением времени дошкольники приобретают опыт игры, учатся выбирать темы и совершенствуют игровые действия. С возрастом дети переходят к более сложным видам игровой деятельности, таким образом передавая игровую культуру.

Однако, согласно исследованиям Р. А. Иванковой, Н. Я. Михайленко и Н. А. Коротковой, в последнее время наблюдается тенденция замены сюжетно-ролевых игр образовательными мероприятиями, студийной и кружковой деятельностью. Игры становятся беднее по содержанию, использованию игровых замещений и распределению ролей, с однообразием тем и повторяющимися сюжетами, без образного отражения реальности.

Факторы, влияющие на проблемы сюжетно-ролевой игры, описанные Н. Я. Михайленко и Н. А. Коротковой, связаны с переходом отечественной дошкольной педагогики на новый этап развития. Сегодня дети получают информацию из разных источников, таких как книги, телевидение, интернет и общение со старшими и сверстниками за пределами дошкольной организации. В рамках образовательного процесса дошкольных учреждений проводятся обучающие занятия, направленные на решение интеллектуальных задач, необходимых для качественного освоения игры.

В связи с этим встаёт вопрос о восстановлении сюжетно-ролевой игры как формы детского творчества в дошкольных образовательных учреждениях. Это обусловлено тем, что сегодня основное внимание в детских садах уделяется обеспечению материальной базы для игр, а не развитию игровых действий и формированию игры как деятельности у детей дошкольного возраста. Воспитатели должны понимать специфику сюжетно-ролевых игр и активно участвовать в них, чтобы оказывать положительное педагогическое влияние. Н. Я. Михайленко и Н. А. Короткова подчёркивают важность этого процесса для обогащения сюжетно-ролевых игр детей дошкольного возраста. Однако, как показывает практика методической работы, воспитатели не всегда осознают свою роль в этом процессе.

**Цель нашей работы** заключается в реализации потенциала грамотно организованной педагогической поддержки детей дошкольного возраста в процессе освоения навыков организации сюжетно-ролевых игр через знакомство с различными профессиями взрослых.

Наша методическое пособие представляет собой анализ теоретических аспектов этой проблемы, а также примерный перечень сюжетно-ролевых игр и дидактических средств по их развитию и обогащению содержания. Кроме того, мы включаем в наше пособие формы работы с родителями, направленные на повышение их компетентности в вопросах воспитания и развития детей.

## ГЛАВА 1

### ТЕОРЕТИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ ОБОГАЩЕНИЯ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

#### 1.1. Сюжетно-ролевая игра как ведущий вид деятельности старшего дошкольника

Под игрой понимается специфический вид детской деятельности, развивающийся в дошкольном возрасте и сопровождающий каждого человека на протяжении всей его жизни. В связи с чем, игра привлекает к себе множество внимания ученых и исследователей из разных областей психологии, педагогики, и в частности, дошкольной педагогики. Большая часть современных педагогов считает, что игра - особый вид деятельности, существует еще с древних времен развития человечества. К единому мнению к проблеме того, что возникло первым - труд или игра, ученые пришли. В своей работе «Письма без адреса» В.Г. Плеханов пришел к выводу, что игра появилась еще в первобытном обществе с развитием разнообразных видов искусства. По мнению педагога, труд возник раньше, чем игра, чем определял ее виды и содержание. Ученый также подчеркивал, что игра носит социальный характер, исходя из того, что дети играют лишь в то, что наблюдают в реальной жизни. К.Д. Ушинский, К. Бюллер, Дж. Селли в своих исследованиях рассматривали процесс игры как проявления фантазии и воображения, другие же связывали игру с уровнем развития мыслительной деятельности. Большинство ученых, которые занимались вопросами игровой деятельности дошкольников, в различной форме выражали мысль Дж. Селли о том, что смысл игры детей заключается в выполнении той или иной социальной роли.

Все педагоги, которые занимались вопросами сюжетно-ролевой игры пришли к единому заключению о том, что на детскую игру решающее значение оказывает окружающая детей среда. Д.Б. Эльконин предполагал, что реальность, в которой живет и с которой сталкивается ребенок дошкольного возраста, может быть разделена на два взаимосвязанных, но вместе с тем отличных друг от друга блока. Первый – это сфера предметов, природных или созданных человеком; второй – это сфера деятельности человека, область труда и человеческих отношений, в которые они входят и в которых находятся в ходе любой деятельности. Психолог Н.В. Королева в своих трудах говорит о том, что ролевая игра необычно отзывчива к области человеческой деятельности и человеческих отношений, что ее содержание предопределяется именно этими сферами жизни людей.

Как мы определили ранее, игра носит социальный характер. Игры дошкольников прошлого и современного времени демонстрируют то, что мир взрослых, их отношений и деятельность находит отражение в играх детей. Первым, кто доказал данное утверждение, стал К.Д. Ушинский. В своем знаменитом труде «Человек как предмет воспитания» он определил игру как

доступный детям способ органично войти во всю систему окружающего мира взрослых. Окружающая действительность нашей действительности весьма разнообразна, поэтому в игре представлены лишь некоторые ее элементы, например, взаимоотношение между людьми, определенная трудовая деятельность. Работы А.Н. Леонтьева, Д.Б. Эльконина свидетельствуют о том, что развитие игры на протяжении дошкольного этапа детства осуществляется от предметной деятельности, перенимающей простые действия человека, к ролевой, которая демонстрирует отношения между людьми. Дошкольный возраст представляет собой краткий, но весьма насыщенный, яркий и очень важный этап для становления человека как личности.

В дошкольном детстве дети получают первые знания об окружающем мире, у них начинает возникать отношение к окружающим людям, к их трудовой деятельности, воспитываются основы социального поведения. Игра для ребенка является главным способом организации воспитательно-образовательного процесса в детском саду. Игровая деятельность важна для ребенка, она обеспечивает ему ощущение свободы, подвластности вещей, действий, отношений, позволяющая достичь состояния полного эмоционального комфорта. Педагог В.А. Сухомлинский считал, что «игра – это большое светлое окно, с помощью которого в духовный мир детей вливается живительный поток представлений, понятий об окружающей реальности. Игра – это та искра, которая зажигает огонек интереса и любознательности. Значение игры в процессе воспитания в большинстве своем зависит от педагогического мастерства, от знания педагогом основ психологии, индивидуальных, возрастных и гендерных особенностей, а также от педагогически грамотно спланированной организации и проведения игр.

Игровая деятельность является социальным феноменом, который зависит от уровня развития общества и его культуры. Это специфическая форма детской активности в обществе, деятельность, в которой ребенок дошкольного возраста с помощью игровых действий выражает роль взрослых, отражает их жизнь, труд, отношения. Форма исследования окружающей действительности, ведущий вид деятельности, в которой ребенок может удовлетворить свои познавательные, социальные, эстетические и другие потребности. Особой формой игровой деятельности детей дошкольного возраста является сюжетно-ролевая игра, которая возникает на границе раннего и дошкольного возраста и полностью раскрывается к середине дошкольного детства.

В сюжетно-ролевой игре дошкольники воспроизводят окружающий мир, действия и взаимоотношения между людьми, ситуации, которые с ними происходят. Отображение осуществляется благодаря игровым манипуляциям, игровым ролям, игровой сюжетной ситуации, что дает возможность детям реализовать сюжетные ситуации или смысловой контекст игры.

Сюжетно-ролевая игра детей – это желание отображать в игровой деятельности жизнь человека в обществе. В процессе сюжетно-ролевой игры

дети получают возможность занять позицию других людей и в рамках одного сюжета имеют возможность переиграть сюжет по-другому, примеряя, например, сначала роль мамы, затем – дочери, ребенок понимает суть и роль материнской заботы и дисциплины детей. Посредством смены данных ролей перед детьми открываются нормы и правила поведения, их роль для определения и поддержки дружеских взаимоотношений с окружающими людьми, происходит осознание потребности соблюдения правил и норм, то есть, формируется осознанное их соблюдение.

Структура сюжетно-ролевой игры преимущественно зависит от реальных взаимоотношений, которые в повседневной жизни наблюдают дети. В старшем дошкольном возрасте преобладают игровые отношения детей, подчиняя себе реальные.

Составляющими элементами сюжетно-ролевой игры являются роль, сюжет, правила, содержание, игровые действия, ролевые взаимоотношения, игровые предметы и предметы-заменители. Под ролью понимается способ моделирования поведения человека в разнообразных бытовых ситуациях. Сюжет создается с учетом темы. К сюжетам можно отнести определенную последовательность действий, которые проигрываются в процессе игры. Содержание сюжетной игры – это то, что ребенок считает нужным определить как основной момент реальности или отношений людей. Игровые правила – главный момент в исполнении роли. Соблюдение правил и сознательное отношение к ним можно читать показателем глубины отображаемой в игровой деятельности области социальной действительности. Игровые действия, прежде всего, обозначают выполнение роли: «врач» выписывает лекарства «больному», «стилист» стрижет «клиента», «учитель» учит «школьников» «читать» и так далее.

Усвоение разнообразных игровых операций позволяет ребенку наиболее полно и точно воспроизводить свою роль. Несоблюдение правил и ролей может привести к распаду игры. Взрослея, они начинают замечать нарушение правил и противятся этому. В старшем дошкольном возрасте правила воспринимаются детьми более серьезно. Ребенок начинает учиться осознанно управлять своим поведением, как в игре, так и в жизни. Ролевые и реальные взаимоотношения – первыми создают отношение к сюжету и роли, а вторые демонстрируют отношение к качеству и правильности выполнения роли. Если у ребят не получается найти единое решение о распределении ролей, то игра, чаще всего, прекращается или некоторые из детей выходят из нее. В выборе партнеров для игры дети основываются на учете собственных предпочтений и симпатий, определяют ценные в друзьях нравственные черты личности, игровые умения, наличие привлекательных игрушек.

В процессе сюжетно-ролевой игры, у детей формируются ролевые и настоящие отношения. Ролевые взаимоотношения определяют выбор и распределение ролей, проявляются в различных условиях, замечаниях,

репликах, которые регулируют процесс игры. Чаще дети-лидеры берут на себя главные роли, вследствие чего происходит навязывание другим ребятам собственного решения, вопреки с желаниями других. Чем старше ребенок, тем сильнее он демонстрирует свое стремление к коллективной деятельности, и чаще соглашается выполнять второстепенные роли, для того чтобы играть со всеми. Таким образом, игра – специфический вид деятельности детей, который сопровождает людей на протяжении всей их жизни. Мир, окружающий дошкольника очень разнообразен и поэтому в процессе игры находят свое отражение лишь некоторые ее стороны, такие как: сфера человеческих отношений, труд, человеческая деятельность. Благодаря игре дети дошкольного возраста приобретает необходимую социализацию в обществе, которая ему будет полезна по мере взросления.

## **1.2. Особенности руководства сюжетно-ролевыми играми детей старшего дошкольного возраста**

Огромное значение в действенном эффективном игровом обучении и воспитании играет профессиональная компетентность педагога, его умение правильно построить игру, не нарушая сюжета и не забирая инициативу у ребенка.

Как правило, одной из причин неправильного руководства детской игрой является то, что воспитатели в детском саду не всегда знакомы или не желают принимать современные игровые интересы и не знакомы вообще с игровыми интересами собственных воспитанников. Интерес обеспечивает направление игрового процесса, делает процесс развития дошкольника в игровой деятельности увлекательным и результативным.

Игровой интерес пронизывает все структурные механизмы сюжетно – ролевой игры: роли, игровой материал, сюжет, игровые действия и реплики, правила и их соблюдение. Учет игровых интересов детей позволяет создать атмосферу эмоционального комфорта в игре. Захватывающие герои и знакомое содержание естественным путем направляют ребенка, раскрывая его потенциал и творческие возможности, различные способности, активизируя полученный им жизненный опыт для интересной игры. Таким образом, содержание пособий и картотек, посвященных сюжетно-ролевым играм, не всегда соответствует интересам современных дошкольников. Разумеется, и сегодня дети с удовольствием играют в «Семью», «Больницу», «Ателье», однако в эти классические и любимые сюжеты ребята с большим интересом вводят своих любимых персонажей, разнообразят игры современными сюжетами, современной культурой. Они сопровождают действия традиционных персонажей: мамы, папы, учителя, песнями современных исполнителей, делают «селфи», заказывают товары через интернет.

Необходимо признать, что в теории и практике дошкольной педагогики имеется такая проблема, как недостаточный уровень проработанности или

вовсе отсутствие педагогических средств, позволивших бы исследовать специфику детской субкультуры, в том числе и игровой. В содержание игровой субкультуры старшего дошкольника, как правило, входят его игровые предпочтения и увлечения. Сюжетные игры для детей дошкольного возраста носят разносторонний характер, развивают необходимые черты личности. Для развития индивидуальности ребенка существует определенная последовательность в подборе игр.

Педагогам и родителям, которые воспитывают детей дошкольного возраста, нужно выбрать игру с учетом их возраста, индивидуальных особенностей и интересов. В игры можно играть как на прогулке, так и в свободное от занятий время. Для развивающей игры наиболее важным является их регулярное повторение. С помощью многократного повторения дети лучше осваивают дидактическое содержание игры. Педагогу важно, как следует настроиться на игровую деятельность, создать благоприятную эмоциональную атмосферу для игры, заранее подготовить необходимое оборудование для ее реализации. Воспитатель обязан демонстрировать заинтересованность к содержанию и теме игры, только тогда воспитанники легко обратятся за помощью к нему, и он сможет органично включиться в процесс игры сам. Совместные игры помогают узнать характер и увлечения каждого ребенка. Дети весьма требовательны к тем предметам, с которыми они будут играть, они ищут в них сходство с реальными предметами, любят играть настоящими предметами, вышедшими из строя и поэтому отданными им родителями (мобильные телефоны, банковские карты и т.д.). В процессе игровой деятельности дошкольники имеют возможность заменять одни игрушки другими, которые более подходят для замысла, и которые они наделяют воображаемыми функциями.

В старшем дошкольном возрасте воспитанники понимают важность всех игр и отличают игру от реальности. Эта самостоятельная деятельность детей пробуждает любознательность, мотивацию к познанию окружающего мира. Немаловажную роль в продуктивном игровом обучении играют эмоциональное состояние воспитателя, правильно организованный режим дня дошкольников, чередование самостоятельной деятельности дошкольников и групповых занятий. Ошибочно считать, что игра организована верно, если педагог просто раздал куклы, конструктор и иные игровые атрибуты детям. При компетентном подходе к воспитанию детей подобное допускаться никак не нельзя.

В начале любой игры воспитатель должен задать воспитанникам наводящие вопросы, например: «Во что бы ты хотел поиграть?», «Какая роль тебе нравится?», «Какие игрушки тебе понадобятся?». Подобные вопросы помогают детям задуматься над темой и содержанием игры. Если у педагога получилось увлечь ребенка интересной беседой, то в процессе игры раскроется большинство его мыслей и переживаний. Педагог должен учить дошкольников,

как правильно осуществить процесс распределения ролей. Большинство детей желают играть главные роли, поэтому воспитателю в такой ситуации следует обратить внимание дошкольников на второстепенные роли, которые не менее интересны, объяснить, в чем заключается их необходимость и значимость.

Взрослому всегда сложно руководить игрой, которая уже началась. Неосторожным вмешательством легко разрушить построенный ребенком образ, именно поэтому вмешиваться в процесс игры следует весьма осторожно. Любой ребенок нуждается в индивидуальном подходе при выборе подходящей роли. Недопустимо делить детей на активных и пассивных. В детских коллективах встречаются робкие, не уверенные в собственных силах дети. Их пассивность можно объяснить разными факторами, но подобные дети всегда должны находить поддержку у взрослого. У педагогов тоже могут возникнуть затруднения с детьми бойкого характера, которые являются лидерами в коллективе. В детях подобного склада характера нужно воспитывать скромность, приучать их к уважительному отношению к окружающим людям и учить уважать мнение окружающих. В игровой деятельности у детей зачастую вспыхивают всевозможные ссоры, конфликты, причины которых также различны, как и сами дошкольники.

Дети могут ругаться из-за роли, игрушки или даже реплики. Задача педагога – тактично и аккуратно разрешить конфликт, научить ребят как найти верное решение в той или иной проблеме. Во время организации игр педагогам понадобятся различные наглядные пособия и игровое оборудование.

Широкий перечень оборудования, атрибутов, дидактического материала и представлен в «Рекомендациях ПО ФОРМИРОВАНИЮ ИНФРАСТРУКТУРЫ ДОШКОЛЬНЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ОРГАНИЗАЦИЙ И КОМПЛЕКТАЦИИ УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИХ МАТЕРИАЛОВ (МП РФ 26.12.2022г.)

Для определенных занятий педагогу понадобятся фигурки, которые будут способны издавать звуки. Большую роль в развитии сюжетно-ролевой игры играет и сама игрушка. Взрослый должен увидеть в игре ребенка элементы готовности к будущим трудовым действиям и правильным образом направлять их, самому принимая в этом участие. Необходимо позаботиться об игрушках, чтобы ребенку можно было самостоятельно организовать и разнообразить игру. Для воспитанников старшего дошкольного возраста подходят металлические наборы из большого количества деталей, которые объединяются между собой разными способами. Применение такого набора дает ребенку навык завинчивания гаек, работы с гаечным ключом. Одни из наиболее интересных игрушек у детей – это самоделки. Особую ценность они представляют в том случае, когда воспитанники сами или совместно с педагогом участвуют в процессе изготовления этого типа игрушек. Это способствует развитию у детей инициативности, формирует желание трудиться и способность уважать труд других.

Для дошкольников всех возрастов необходимы игрушки, которые бы поспособствовали развитию движений – крупной и мелкой моторики. К полезным детям игрушкам для детей мы можем отнести те, которые будут развивать у них мышление, фантазию, изобретательность, ловкость, пробуждают творческие способности. Важно выработать у ребенка привычку беречь игрушки, соблюдать порядок, убирая после окончания игр. Необходимо обучить ребенка делиться своими игрушками во время игр с друзьями, дарить игрушки, которые сделал своими руками детям и взрослым, чтобы ребенок чувствовал радость от того, что принес удовольствие близкому человеку. Помогая детям в процессе организации игры нельзя подавлять их собственные намерения и желания, стараясь навязывать свои. Необходимо оптимально совместить руководство с предоставлением свободы и самостоятельности.

Руководство детской игрой необходимо вследствие того, что ребенок учится игре у старших, при помощи подражания деятельности. Руководство детской игрой подразумевает, что воспитателю необходимо научить детей определять игровые задачи, помочь ребенку в составлении сюжетов, распределении ролей, материальном оснащении, а также в преодолении конфликтов и ссор во время игровой деятельности. Все это нужно для того, чтобы обеспечить высокий уровень развития детей, так как игра влияет на полноценное развитие личности ребенка. Грамотно выстроенное руководство игрой поможет детям упростить эту деятельность и будет активно стимулировать его развитие. Во время руководства дети не должны понимать, что воспитатель управляет ходом игры. Такое руководство должно быть косвенным, скрытым, при этом учитывая интересы детей. Прямой прием руководств развитием игры заключается в непосредственном воздействии воспитателя на ход игры, определяя за детей сюжет, игровой материал и сам распределяет роли. Все это дает возможность целенаправленно влиять на содержание игр, и актуально на первом этапе обучению игровой деятельности – объяснении правил, предотвращению споров. К косвенному влиянию на ход игры относятся множество приемов, таких как расширение знаний по окружающему миру, в ситуативных разговорах с детьми, целенаправленных беседах, при чтении литературы, рассматривании иллюстраций, формировании знаний о содержании определенной игровой деятельности, ее задач, взаимоотношений между детьми, создание проблемной ситуации, напоминать об их прошлых играх и т.п. Прежде, чем приступать к игровой деятельности, воспитателю необходимо изучить игровые интересы детей, способы расширения их представлений об окружающей действительности для содержательной игры и предоставить дошкольникам материальные условия для реализации игровой деятельности. При подборе приемов и методов развития сюжетно-ролевой игры важно учитывать активность и самостоятельность детей, необходимо внедрять как можно больше косвенных приемов, тем самым повышать интенсивность сюжетно-ролевой игры. Таким образом, для

продуктивного руководства сюжетно-ролевой игрой необходимо завоевать доверие воспитанников. Педагог должен демонстрировать интерес к игровому замыслу, только в этом случае дети будут охотно обращаться за советом к воспитателю и он сможет органично включиться в процесс игры сам. Значительную роль в эффективном игровом обучении играет эмоциональное состояние взрослого, его вовлеченности и способствованию развитию сюжетно-ролевой игры.

### **1.3. Игра в условиях реализации ФОП ДО**

Организации игры в условиях дошкольных образовательных организациях выделяется особая роль в воспитательно-образовательном процессе. А от воспитателя требуется методически грамотное введение разнообразных видов игр и в качестве самостоятельной активности воспитанников, и как средство организации познавательной деятельности, творческой активности и развития физических показателей.

Игровая активность — это организованная деятельность, которая предполагает направление мыслительных, эмоциональных и физических усилий ребенка на достижение поставленной игровой цели.

В соответствии с 18.6.2. Содержание образовательной деятельности. Федеральной образовательной программой дошкольного образования целью игровой деятельности в детском саду разделяются в соответствии с образовательными направлениями работой с дошкольниками:

- 1) В сфере социальных отношений.
- 2) В области формирования основ гражданственности и патриотизма.
- 3) В сфере трудового воспитания.
- 4) В области формирования безопасного поведения.

В ФОП ДО определены основные составляющие организации игры. Это совокупность условий:

- организации;
- мотивации детей;
- реализации.

По содержанию игры делятся на: дидактические, которые направлены на объяснение и закрепление образовательного материала; подвижные, которые нацелены на сохранение и укрепления здоровья детей; театрализованные, которые должны раскрыть творческие способности дошкольников, сюжетно-ролевые, в которых детьми приобретаются навыки социализации. Общеизвестно, что игра интегрируется в разнообразные направления образовательного процесса.

Рассмотрим отдельно каждый из компонентов.

#### **Условия организации игры**

1. Добровольное участие всех дошкольников в игре.

Педагогу нельзя навязывать, нужно вовлекать в игру, выбирая подходящие по теме и виду игры мотивационные приёмы.

2. Чёткое понимание всеми правил игры, роли каждого участника.

Игровая деятельность должна нести смысл, обогащать социальный опыта детей. Игра подразумевает решение целого спектра задач, поэтому, например, в старшей группе во время прогулки воспитанники не могут драться вениками — это не имеет для них смысла. А вот прямое использование данного атрибута по назначению для трудовой деятельности: уборки участков территории по командам на приз «Главная чистюля» — реализует целый комплекс образовательных задач.

3. Достаточно оснащённая предметно-развивающая среда.

В игровой зоне должны быть доступны различные игрушки, которые помогут ребенку реализовать свой игровой замысел. Разрабатывая проект РППС группы, воспитателю нужно позаботиться о том, чтобы в ней присутствовали атрибуты в равной степени удовлетворяющие интересы и девочек и мальчиков (куклы, парикмахерские наборы, машинки, ремонтный набор). Помимо этого, игровая среда должна трансформироваться, «расти» совместно с детьми.

Условием мотивации является собственное видение пути решения игровой задачи ребенком. Все трансформации правил по ходу сюжета важно согласовывать с воспитанниками хотя бы на уровне согласия или несогласия включать дополнительное задание или отработать тот или иной поворот сюжета.

### **Условия реализации**

1. Творческий подход педагога.

Воспитатель должен обязательно перерабатывать материал исходя из запросов детей и их индивидуальных особенностей. Например, включая в занятие игрушку в качестве сюрпризного момента, лучше выбрать знакомого всем современным детям Лунтика, а, например, Чебурашку отложить до следующего занятия, перед этим познакомить ребят с прекрасным советским мультфильмом. Так у воспитанников будут представления о герое, а воспитателю не понадобится объяснять некоторым детям, что это за герой.

2. Ориентация на индивидуальные особенности детей.

Прежде всего, это условие затрагивает организацию игровой деятельности с детьми, которые имеют отклонения в развитии. А также уровень общего развития воспитанников группы, их характера и темперамента.

3. Учёт хронометража игры.

Важно правильно распределять время между этапами игровой деятельности. Необходимо выделить время на объяснение правил игры, не скомкать сам процесс и обязательно подвести итоги. Воспитанники могут сильно увлечься игрой, поэтому педагогу необходимо рассчитать время на игру с запасом.

Таким образом, мы можем сделать вывод о том, что познание мира у детей дошкольного возраста происходит посредством игры. Поэтому организации игровой деятельности в дошкольных образовательных организациях определяется главная роль в образовательном процессе.

#### **1.4 Уровни развития сюжетно-ролевых игр детей старшего дошкольного возраста**

Перед тем, как приступить непосредственно к обогащению сюжетно-ролевой игры воспитанников старших групп, необходимо определить исходный уровень развития данного вида деятельности.

Анализ методической литературы позволил нам выделить следующие критерии сформированности сюжетно-ролевой игр дошкольников:

- содержание сюжетно-ролевых игр;
- способы и средства решения игровых задач;
- взаимодействие детей между собой в процессе игры.

Главным методом для выявления содержания сюжетно-ролевой игры дошкольников является наблюдение. Сформированность игровых умений детей оптимально проводить в соответствии с разработками Н.Ф. Комаровой. На основании ее работы, можно условно выделить следующие уровни развития сюжетно-ролевой игры: низкий, средний, высокий.

Низкий уровень характеризуется однообразием в сюжетах играх. Как правило, их содержание и тематика не меняются. Ролевые действия однотипны. Не происходит проявления творческих способностей, воображения и фантазии. Реплики детей односложны, нет проявления соответствующих ситуации эмоций, жестов, мимики. Ребенок не развивает идеи других детей. в самой игре не инициативен. Предпочитает повторять фрагменты реплик других детей.

Средний уровень. Ребенок чаще создает обычные сюжеты, с ограниченной тематикой. Активно применяет речь, не испытывая трудностей и стеснения. Охотно откликается на предложения друзей, может присоединиться к игре одноклассников, способен найти себе место в общем смысловом поле, следовать за более активными детьми, учитывая свои интересы. Иногда может проявляться склонность к отторжению чужих идей, затруднения в выполнении главных ролей в игре и отказ от них.

При высоком уровне ребенок может развернуть многообразные сюжеты как самостоятельно, так и в группе, легко соединяя ситуации и героев из разных смысловых областей. Часто становится инициатором игры, придумывания игры с коллективом детей. Легко находит смысловое место в игре сверстников, подхватывает и развивает их замыслы, подключается к их сюжету игры. Умеет четко и легко изложить содержание игры. Без затруднений придумывает новые сюжеты игр, при этом учитывая желания других ребят. Может с удовольствием играть как главную роль, так и второстепенную.

В процессе наблюдения за играми детей, можно заметить, что из всех предметных способов они отдают предпочтение игровым действиям с игрушками. Этот факт еще не свидетельствует о недостаточной сформированности у них иных предметных способов. Как правило, для разрешения поставленной игровой цели дошкольник может применять любой из освоенных ранее способов. В этом случае необходимо определить, использует ребенок предметы-заместители и воображаемые предметы или нет.

Сформированность у дошкольников ролевых навыков есть только в том случае, когда они могут принять на себя роли. Если воспитанник обозначает роль словами, то сомнения в том, что он принимает роль, не возникают. Когда ребенок не обозначает свою роль словом, бывает затруднительно определить, принимают они ее или нет. Для введения ребенка в ролевую беседу педагог может задать им вопросы по содержанию игры.

При наблюдении за взаимодействиями детей в игре, прежде всего, необходимо выяснить, вступает ребенок с кем-нибудь во взаимоотношения или его игры носят сугубо индивидуальный характер. Ребенка, который играет один, можно привлечь к совместной игре со взрослым или со сверстниками, предлагая ему различные игровые ситуации.

Для того чтобы сюжетно-ролевая игра, возникнув, перешла на более высокий уровень развития, важно ее грамотно организовать. Педагог должен знать особенности организации игры в детском коллективе. Это требует большого искусства, профессионального мастерства и любви к детям, основанного на знаниях сферы педагогики и психологии игры.

### **1.5 Основные направления развития и обогащения сюжетно-ролевых игр детей старшего дошкольного возраста**

Игра имеет большое положительное влияние на всестороннее развитие личности, ведь именно тогда ребенок начинает исследовать взаимоотношения и поведение окружающих людей, которые в дальнейшем становятся для него образцом. Игровая деятельность способствует выработке у ребенка навыков общения, которые ему необходимы для установки дружеских взаимоотношений с воспитанниками его возраста. Немаловажной особенностью является то, что воля у дошкольника также начинает развиваться в период игры. В процессе игры ребенок добровольно подчиняется требованиям остальных участников игры, следует установленными другими правилами. Игра наилучшим образом способствует психическому развитию ребенка, формирует новые виды деятельности дошкольника, а именно, элементов труда и обучение.

В основе актуальных сюжетно-ролевых игр лежит реальная жизнь 21 века. Сознание ребенка откладывает в памяти, посещенные им места, нормы поведения взрослых, их функции в работе разнообразных предприятий. Трансформация мира взрослых, устройства современного социума, возникновении новых профессий – обо всем этом дети узнают, в особенности,

от всемирной сети и телепередач. В современности тематика детской сюжетно-ролевой игры стала шире, возникли новые атрибуты. Принятие на себя дошкольником какой-либо роли всегда является эмоционально привлекательным процессом, который оказывает стимулирующее влияние на исполнение действий по перевоплощению.

Стоит отметить, что отношения между героями игры могут быть разными: соперничество, помощь, поддержка, сочувствие, забота. Порой взаимоотношения могут являться грубыми, завистливыми, жестокими. Все это зависит от воспитания и окружения, в котором растет ребенок, а также от информационного шума, который его окружает. В процессе игры реализуется удовлетворение социальных, познавательных, морально-эстетических потребностей, а также в игре ребенок выражает свое стремление к самостоятельности и желанию учувствовать в жизни взрослых.

Для того, чтобы помочь воспитаннику взять какую-либо роль, воспитатель может включать в работу следующие приемы:

- совместная игра педагога с детьми, в процессе которой воспитатель показывает эмоциональное отношение к игрушкам и демонстрирует игровые манипуляции с ней, дети же выполняют ряд действий, соответствующих определенной роли;
- закрепляющие совместные игры, задачей которых является последовательное усложнение игровых действий;
- в процессе игры воспитатель может обобщать и распределять действия детей при возникновении сложностей («ты как повар – готовишь блюдо», «ты как мама кормишь малыша»), по окончании игры сопоставлять их с обусловленной ролью («ты играл в парикмахерскую», «ты играла в семью»);
- если при распределении ролей часто бывают ситуации, что несколько детей хотят играть одну роль. В подобных ситуациях воспитатель может эмоционально, с увлечением рассказать о других ролях, особенностях поведения других персонажей игры и таким способом сделать другие роли интересными для детей;
- если игра началась, а ребятам сложно разыграть определенный эпизод, вмешиваться же в игру с указаниями или советами нецелесообразно, поэтому педагог может включиться в игру в любой роли и обращаться к детям, как к действующим героям.

Большое влияние на формирование сюжетно-ролевой игры имеет предметно-игровая среда. Воспитатель создает условия для сюжетно-ролевой игры в группе последовательно по следующим этапам:

1. Выбирает тему игры, составляет примерный план игры с вариативными вариантами сюжета.
2. Готовит игровую среду для игры: мебель, атрибуты игры, элементы костюмов, материалы для самостоятельного изготовления предметов по сюжету.

3. Создает мотивацию для начала игры.

4. Поддерживает игровую ситуацию: отслеживает эмоциональное состояние всех участников сюжетно-ролевой игры, при необходимости дает подсказки, если нужно обогатить сюжет, подбодрить замкнутых детей;

5. Завершает игру: производит анализ выполненных ролей, то, как был воплощен сюжетный замысел, хвалит за инициативность и проявление творчества.

Таким образом, сюжетно-ролевая игра представляет собой специфический вид деятельности, воплощающий творческое отношение к окружающему миру посредством расхождения игровых и реальных действий, что предполагает возникновение нового, воображаемого замысла. На развитие детей оказывает влияние много факторов, но одним из них является сюжетно - ролевая игра, участвуя в которой, ребенок выделяет себя среди других.

## Глава 2

### Практическая работа обогащения сюжетно-ролевых игр

Изменения социального мира, появление новых, малоизвестных детям профессий, возникшие в связи с этим профессиональные дефициты педагогов, призывают нас актуализировать и модернизировать опыт прошлых лет, разработать комплекс дидактических приемов, средств, методов работы для обогащения сюжета детской игры.

#### 2.1 Примерное описание форм, методов работы по обогащению содержания сюжетно-ролевых игр в старшей группе детского сада в сфере обогащения жизненного опыта воспитанников (Таблица №1)

(Таблица №1)

Сюжетно-ролевая игра	Форма работы			
	Примерный конспект бесед	Дидактическая игра	Продуктивная деятельность	Наблюдения, экскурсии, проблемные ситуации, проекты
1. «Банк»	«Дом, где живут деньги»	«Монеты» Домино «Русские деньги»	Изготовление банкнот и банковских карточек, рисование денег своей группы	Виртуальные экскурсии: к Сбербанку,
2.«Дизайнерская студия»	«Профессия дизайнер»	«Узнай элементы узора» «Интерьер»	Аппликация: «Дизайнеры одежды» (украшим кукле платье)	Наблюдение за работой кастелянши в детском саду (ремонтирует одежду)
3. «Скорая помощь»	«Скорая помощь: кому что?».	«Скорая помощь: кому что?» «Когда грозит опасность»	Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей ( <i>халаты, шапки, рецепты, мед. карточки и т. д.</i> )	Наблюдение за работой медсестры в детском саду
4.	«Магазины	«Разложите	Изготовление муляжей	Рассматривание

«Супермаркет»	бывают разные»	товар» «За покупками»	денег, кредитных карт, ценников, продуктов.	иллюстраций с изображением здания супермаркета, кассы, продавцов, товаров. Экскурсия в магазин
5. «Агентство недвижимости»	«Агентство недвижимости»	«Найди домик для сказочного героя» «Что из чего сделано»	Создание макета разных домов, книга записи клиентов, Lego – конструктор	Просмотр презентации «Такие разные дома», беседа о профессиях (дизайнер-оформитель, дизайнер-архитектор, строители), рассматривание иллюстраций разного вида домов. Изготовление совместно с воспитателем атрибутов для игры.
6. «РЖД»	«Железнодорожные профессии»	«Будь внимателен» «Не ошибись»	Создание макета поезда, крупные мягкие модули, железнодорожная форма машиниста	Виртуальная экскурсия на железнодорожный вокзал
7. «Салон сотовой связи»	«Профессии салона сотовой связи»	«Поговорим по телефону» «Испорченный телефон»	Изготовление макетов из картона сотовых телефонов, компьютера и планшетов	Экскурсия в любой салон сотовой связи с родителями
8. «Кафе»	«Виртуальная экскурсия в кафе»	«Кто больше назовет блюд» «Накроем стол для кукол».	Ручной труд: изготовление муляжей пирожных, рисование денег (игрушечных), меню.	Наблюдение за работой помощника воспитателя.

В поддержку педагогам мы создали картотеки современных сюжетно-ролевых игр с усложнением, а так же представленных выше форм работы по данному направлению.

### 1.Примерный конспект беседы на тему: «Дом, где живут деньги»

**Цель:** развитие у детей дошкольного возраста представлений о работе банка.

#### **Задачи:**

- знакомить дошкольников с новыми понятиями, которые встречаются в современной жизни и объяснить детям их значение;
- расширять представление о деятельности работников банка;
- с помощью демонстрационного материала дать представление дошкольникам, как использовать виртуальные деньги.
- знакомить воспитанников с современными профессиями (кассир, финансовый менеджер, консультант, кредитный специалист, охранник, инкассатор)

**Материал:** иллюстрации банк, менеджер, кассир, инкассатор, управляющий, охранник, банковская карта, сберкнижка.

### **Ход беседы**

Воспитатель (Далее по тексту «В»): Ребята, сегодня я предлагаю нам вместе совершить виртуальную экскурсию в банк. Знаете ли вы, что такое банк?

В: Банк это - место, где хранятся деньги. Проходя по улицам нашего города, какие банки вы видели?

В: Чем отличаются эти банки?

В: Знаете ли вы, зачем люди ходят в банк?

В: Верно, но помимо этого, в банке можно совершать еще множество других операций.

В банках производят платежи: оплату музыкальную школу, коммунальные услуги, штрафы, налоги, осуществляют денежные переводы. Еще банк может дать деньги в кредит на неотложные нужды, например, на покупку дома, машины или бытовой техники. Кредит дается на определенное время и под проценты, то есть в как будто бы долг на время, но возвращать нужно будет большую сумму, чем взятую в кредит.

В банке работают люди разных профессий. Какие профессии вы можете вспомнить?

В: В закрытых кабинетах сидят кассиры - операционисты. Они взаимодействуют с наличными деньгами. В операционном зале есть консультанты по обслуживанию людей. Помимо операционного зала, есть отделы по работе не только с людьми, но и целыми компаниями.

В: Ребята, а как вы думаете, если у человека нет наличных денег, а только безналичные. Как и при помощи чего можно пополнить баланс на телефоне или оплатить квитанции.

В: Как правило, места в банках, где находятся банкоматы эта зона - 24 часа. Это значит, что посетители в любое удобное для них время, могут воспользоваться банкоматом. С помощью банкомата можно снять деньги, или наоборот, пополнить счета. Все операции можно провести при помощи пластиковой карты. Если у человека возникают трудности, то он может обратиться за помощью к банковскому работнику – консультанту, который находится в зале.

Знаете ли вы, что такое «виртуальные деньги»?

В: Виртуальные деньги - это условные единицы, которыми можно распоряжаться с помощью интернета. На сегодняшний день операции с электронной валютой можно выполнять и с помощью мобильного телефона.

Если человек хочет оформить кредит, он может обратиться к специалисту по кредитам.

Есть банковская работа – финансовый менеджер. Чем он занимается? Уже из названия профессии можно понять, что финансовый менеджер — это специалист, который участвует в управлении финансами предприятия.

Инкассатор - это сотрудник банка или специализированной сторонней организации, в обязанности которого входит сбор и перевозка наличных денег. Инкассаторы на специальных автомобилях перевозят наличные финансовые средства между разными банками, другие материальные ценности — например, важные документы, драгоценные металлы, банковские карты и так далее. К инкассаторской работе относится и пополнение банкоматов наличными.

Охранник – одна из древнейших и понятных всем профессий. В банке тоже есть охранники. Они осуществляют охрану помещений и территорий объектов, обеспечивают охрану имущества. Контролирует пропускной и внутри объектовый режим всех работников и посетителей на объектах. Осуществляет контроль за средствами охранной и пожарной сигнализации, сопровождают инкассаторов, обеспечивает защиту жизни и здоровья граждан.

Людей, которые обращаются в банк, называют клиентами банка.

Человек, который управляет всей работой банка – это управляющий.

В: Ребята, а вы хотели бы работать в банке?

Послушайте стихотворение, которое называется «Работа в банке»

Работать в банке я хочу,

Такая работа не каждому по плечу!

Надо много всего знать:

Нужно деньги принимать,

Нужно деньги выдавать,

Нужно оформлять кредиты,

С людьми не быть сердитым.

Нужно хорошо учиться,

Чтоб потом не ошибиться.

Нет на работе свободной минутки —

Такая работа — это не шутка!

В: Ребята, что вы сегодня узнали о банках?

Что такое банк?

Чем занимаются, люди которые там работают?

Как называется специалист, который принимает и выдаёт деньги в банке?

Кто охраняет банк?

Кто управляет работой всего банка?

Кто может стать клиентом банка?

Какие услуги оказывает банк?

Кто перевозит деньги для терминалов?

Ребята вы сегодня узнали, что в банке работают люди разнообразных профессий. Работа у них совсем не скучная. Думаю, что знания, которые вы

приобрели, много раз пригодится вам в будущем, ведь современного человека трудно представить без банка.

Теперь всегда, когда вы увидите, эмблему Сбербанка или любого другого банка, вы будете знать что банк – дом, где живут деньги.

### Дидактические игры

#### Игра «Монеты» (Приложение 1)

**Цель:** закрепление знаний о числах, обучение сопоставлению цифры с количеством и сравнению «больше» и «меньше»;

**Материалы:** денежные монеты от 1 до 7 и карточки с кружочками (1, 2, 5, 10) на каждого ребенка.

#### Описание:

Сегодня мы продолжаем занятия в школе банкиров и работаем с деньгами, или денежными знаками. У нас есть монеты достоинством 1, 2, 5 и 10 рублей. Какая монета имеет большее достоинство, а какая — меньшее, и почему? Сколько всего монет у вас есть? Покажите мне монету с самым высоким номиналом, монету с самым низким номиналом. Как вы определили достоинство монет? Какие монеты можно сложить, чтоб получить 3, 4, 7?

*Задание 1:* На карточке изображены кружочки, и нужно подобрать к ним соответствующие денежные монеты. Например, если на карточке три кружочка, то монет номиналом 3 рубля среди них нет, поэтому предложите детям найти монеты 1 и 2 рубля, и так далее.

*Задание 2:* На столе должны остаться только четыре рубля: либо три рубля и одна монета в 1 рубль, либо одна монета в 1 рубль, одна монета в 1 рубль и две монеты по 1 рублю.

*Задание 3:* Оставьте на столе пять рублей, но разбейте эту сумму на несколько монет (например,  $3 + 1 + 1$ ,  $1 + 1 + 1 + 1 + 1$ ).

*Задание 4:* Оставьте на столе три рубля, используя разные монеты.

За правильные ответы педагог дает звёздочки.

#### Домино «Русские деньги»

**Цель:** повторить с детьми информацию о деньгах: названия и номиналы российских купюр и монет, их особенности.

**Материалы:** карточки домино в виде костяшек — 28 штук. На них изображены российские банкноты и монеты разных номиналов и в различных комбинациях.

#### Описание:

Правила игры: побеждает тот, кто первым соберёт все карточки, раскладывая их по номиналу (1 рубль к 1 рублю, 2 рубля к 2 рублям и так далее).

*Правила игры одинаковы для всех разновидностей домино.*

1) Каждый игрок получает по шесть фишек, остальные фишки остаются в «банке» рубашкой вверх. Если игроков пятеро или четверо, количество раздаваемых фишек можно увеличить до семи.

2) Игрок, имеющий фишку с парными изображениями, начинает игру. Остальные участники по очереди выкладывают свои фишки с похожими рисунками.

3) Если у игрока нет фишки с нужным изображением, он берёт фишки из «банка». Если в «банке» закончились фишки, игрок пропускает свой ход.

4) Победителем становится игрок, у которого раньше закончатся все фишки.

## **2. Примерный конспект беседы на тему: «Профессия дизайнер»**

**Цель:** развитие представлений дошкольников о профессии «дизайнер»

**Задачи:**

- расширять знания детей дошкольного возраста о людях разных профессий;
- знакомить воспитанников с новой профессией дизайнер полиграфии;
- способствовать развитию речи, мышления, памяти;
- развивать воображение, творчество, фантазию;
- воспитывать уважение к людям разных профессий.

**Ход беседы**

Воспитатель: (далее по тексту «В») Ребята, предлагаю сегодня вспомнить, какие бывают профессии и чем они важны для общества. А также узнать новую, интересную и необычную профессию.

Но сначала давайте вспомним, какие профессии мы уже знаем.

Кто учит детей - ...

Кто разносит письма - ...

Кто управляет самолетом - ...

Кто продает в магазине - ...

Кто подметает двор - ...

Кто лечит животных - ...

Кто лечит людей - ...

Кто поет на сцене - ...

Кто способен справиться с пожаром - ...

Кто изготавливает пирожные - ...

Кто показывает фокусы - ...

Дети садятся на стульчики.

В: Ребята, все вы уже знаете, что все взрослые люди работают. Каждый человек сам выбирает себе профессию. Всем людям нужно трудиться.

Зачем люди трудятся?

В: все правильно. Важен труд каждого человека. Представьте на минутку, что вдруг исчезли все врачи. Что тогда случится?

В: а если исчезнут все дворники?

В: каждый человек трудится не только для того, чтобы заработать денег и чтобы ему самому было хорошо жить. Он старается работать хорошо, чтобы все жители нашей страны жили лучше.

### ***Игра «Кому, что нужно для работы».***

Педагог бросает мяч одному из детей и называет профессию. Ребенок, который поймал мяч, должен назвать предметы, которые нужны для работы человеку заданной профессии.

В: сегодня мы узнаем с еще одну профессию. Она называется дизайнер.

Дизайнер – человек, который создает красоту. Слово «дизайн» переводится как задумка, замысел.

Дизайнер занимается внешним видом, оформлением чего-либо. Дизайнер – это новая и очень нужная профессия. Дизайнер должен быть аккуратным, терпеливым, трудолюбивым, оригинальным, творческим, знать цветовую палитру, красивые сочетания цветов, их оттенков. Объектом дизайна может быть все, что нас окружает, например, мебель, одежда и многое другое. У каждой профессии есть специальности. Например, вы пришли в больницу. В больнице работают много врачей, но вам нужен только один, потому что у вас болит зуб. К кому вы обратитесь?

В: А если у вас заболел глаз?

В: профессия одна - врач, а специальности разные. Так и в профессии дизайнера, профессия одна, а специальности бывают разными.

Так и в профессии «дизайнер» есть разные специальности.

Ландшафтный дизайнер.

Знаете ли вы, что такое ландшафт? Ландшафт – вид определенной местности, природа. Как вы думаете, чем занимается ландшафтный дизайнер?

В: Дизайнер ландшафта создает красоту в окружающей природе.

В: есть специальность «Дизайнер интерьера». Интерьер – художественное оформление помещения внутри. Следовательно, чем занимается дизайнер интерьера.

В: следующая специальность - дизайнер одежды. Что они делают?

В: существуют художники-дизайнеры. Они создают предмет интерьера из разнообразных материалов: ткани, бус, бисера и других нестандартных материалов.

Архитектурный дизайн. Ребята, кто такие архитекторы?

В: Архитектурный дизайнер занимается созданием эстетического внешнего вида зданий и других сооружений, работая не только над внешним видом здания, но и над его удобством и функциональностью, безопасностью, экономичностью для людей, использующих здание.

Гейм-дизайнер создает предметы и героев для компьютерных игр для компьютеров, игровых приставок и мобильных телефонов.

Другая специальность - графический дизайнер. Человек данной специальности находит визуальные решения для украшения города, стилизации полиграфических журналов и книг, создание бренда коммерческих продуктов или непосредственно своих компаний.

Предлагаю немного пофантазировать.

Как вы думаете, какие детали может придумать архитектор?

В: Совершенно верно – он может создать форму здания, цвет и, конечно, же, местонахождения.

А как вы считаете, как можно украсить территорию вокруг школы? Какой специальности люди будут заниматься этой работой?

В: Верно! Молодцы, ребята. Школа есть, а формы для учеников нет. Кто может разработать форму для них?

### **Д/и «Узнай элементы узора» (Приложение 3)**

**Цель:** углубить понимание основных элементов определённой росписи, научить определять отдельные детали узора, развить внимательность, концентрацию, память и скорость реакции, а также пробудить интерес к этой росписи.

**Материалы:** карточки с узорами, элементы узоров.

**Описание:** Игрокам предлагаются большие карты с различными видами росписи и маленькие карточки с отдельными элементами этих узоров. Задача игроков — определить, какие из маленьких карточек соответствуют узору на большой карте.

### **Д/и «Интерьер» (Приложение 4)**

**Цель:** развитие представлений о многообразии предметов интерьера. Развитие представлений о функциях предметов интерьера и их эстетической ценности. Формирование пространственной ориентации. Обучение размещению предметов интерьера в комнатах в соответствии с их назначением.

**Материалы:** иллюстрации пустых комнат, картинки предметов интерьера.

**Описание.**

Особенность этой игры заключается в том, что ребёнок должен выбрать и распределить предметы интерьера для спальни и гостиной комнаты. Элементы крепятся на липучках, что облегчает задачу детям с проблемами моторики. Игра увлекает детей, и они с удовольствием принимают участие. Во время игры можно выполнять задания на сравнение (цвета, формы), обобщение (люстра, бра, настольная лампа — осветительные приборы), группировку (по цветам, формам) и ориентирование в пространстве (люстра — наверху, ковёр — внизу; поставить вазу на стол, повесить бра над кроватью). Это развивает внимание, память, мышление, зрительное восприятие и помогает лучше усваивать материал.

Игра распечатывается и ламинируется, а детали интерьера вырезаются и крепятся на липучки.

### 3. Примерный конспект беседы на тему: «Скорая помощь»

**Цель:** расширение представлений детей дошкольного возраста о работе «Скорой помощи»

**Задачи:**

- воспитывать уважение к профессии врача.
- расширять представление дошкольников о профессиях врача.
- развивать память, мышление, связную речь.

**Ход беседы.**

В: Ребята, сегодня к нам в группу пришло письмо. Хотите прочесть?

В: Заболел у зайчихи ребенок

Капризным и вялым стал зайчонок

Раньше он пел и резвился,

Прыгал на скакалке и веселился.

А теперь грустит, лежит в кроватке,

Не играет вместе с зайчихой в прятки.

У него голова заболела,

Горло даже покраснело,

Кашляет с утра и пьет микстуру,

Измерял температуру.

Мама подойдет, погладит ушки,

Принесет ему в постель игрушки.

Ребята, как нам помочь бедному зайке?

В: как мы можем это сделать?

В: Что необходимо сообщить, когда звонишь в скорую помощь?

В: Всеверно, молодцы. А теперь я предлагаю вам отгадать загадку:

В ясный день, и даже в ночью

Всегда торопится на помощь,

Дорогу с уваженьем уступают, и ее все пропускают...

В: Автомобиль «скорой помощи» похож на маленький автобус белого цвета, на котором изображены красная полоса и красный крест на боковых сторонах, с цифрой 03.

Крест – это символ милосердия. Потребность помогать людям, которые нуждаются в помощи, - одно из самых светлых и сильных чувств человека.

Машина «скорой помощи» относится к специальному транспорту, назначенному для оказания медицинской помощи людям. Поэтому этот автомобиль все пропускают, уступая ей на дороге место, так как все понимают, что она торопится к кому-то на помощь, и минуты промедления могут оказаться фатальными. Салон автомобиля наполнен специальным оборудованием, таким

как: выдвижными носилками, новейшей медицинской аппаратурой, необходимых для того, чтобы бригада врачей смогла оказать помощь больному по дороге в больницу. Машина скорой помощи оснащена громкой сиреной, на крыше есть синяя лампочка, которая мигает во время движения. Видя эти опознавательные знаки, все вокруг понимают «скорая помощь» спешит на помощь.

**В:** Как вы думаете, ребята, какой профессии человек приедет к вам на помощь?

**В:** Скоро прибывшие врачи верно оценят состояние больного, окажут необходимую помощь. Если нужно, сразу на месте решат в какую больницу надо отвезти больного, или расскажут, как лечить больного.

«Скорая помощь»

Как вы считаете, какими качествами должен обладать доктор?

### **Д/и «Скорая помощь: кому что?»**

**Цель:** обобщение представлений детей о профессиях скорой помощи.

#### **ПРАВИЛА ИГРЫ:**

Игра предназначена для 2-4 человек. Каждый участник берет себе карточку (игровое поле), а ведущий берет набор фишек(карточек) с разными изображениями. Ведущий показывает или называет фишку с изображением, а участники определяют (ищут) кому она принадлежит. Выигрывает тот участник, который первым заполнит игровое поле.

Усложнение: Ведущий только называет фишку(картинку), без показа изображения.

### **Д/и «Когда грозит опасность»**

**Цель:** закрепление знаний детей о том, какие действия нужно предпринимать в случае опасности.

**Материал:** картинки, демонстрирующие опасные для ребёнка ситуации.

**Описание:** дети получают изображение, определяют опасную ситуацию и звонят по нужному номеру. Они сообщают своё имя, адрес и описывают произошедшее.

## **4.Примерный конспект беседы на тему: «Магазины бывают разные»**

**Цель:** развивать понимание детей о том, что такое магазин.

### **Задачи:**

- закрепить понятие товара, включая продовольственные и промышленные товары, а также цены;
- ознакомиться с различными видами магазинов;
- закрепить знания о том, зачем нужны деньги;
- сформировать у детей способность развивать сюжет на основе математических знаний и воспроизводить рабочие процессы сотрудников супермаркета в игре;

- развивать речевую активность детей;
- воспитывать уважение к культуре взаимодействия между продавцами и покупателями.

### **Ход беседы**

В: Мы много знаем об истории денег: как они возникли, что использовалось вместо них раньше и какие виды денег существуют сейчас. Сегодня мы обсудим тему магазинов и узнаем больше об их разнообразии.

Надо хлеба вам купить  
Или подарок приобрести –  
Сумку вы скорей берите  
И на улицу идите.  
Там пройдете вдоль витрин  
И заходим в ...

В: Вы знаете, что такое магазин?

В: Люди каких профессий работает в магазине?

В: как называются люди, которые что-то покупают?

В: Какие действия совершают покупатель?

В: Что можно купить в магазине?

В: Знаете ли вы, как можно, назвать все то, что продается в магазине одним словом?

В: Таким образом, товаром называется все то, что продается в магазине.

Отгадайте загадку:

Угадай, как зовется,  
То, что за деньги продается.  
Это не чудесный дар,  
Всего-навсего... (Товар.)

В: перечислите продовольственные товары, то есть те товары, продукты, которые можно приобрести в магазине и использовать в пищу.

В: Назовите промышленные товары.

В: таким образом, мы можем сделать вывод о том, какие у нас бывают товары?

В: Разные магазины существуют в зависимости от их товаров. Название магазина зависит от продаваемых в нём товаров. Давайте поиграем в игру «Назови магазин».

### ***Игра «Назови магазин»***

В: Если в магазине продаются книги, как он называется?

В: В книжном магазине представлен широкий ассортимент книг: учебники, словари, энциклопедии, сказки, стихи, детективы и многое другое.

Где продаются товары для спорта?

В: В спортивном магазине можно найти разнообразные товары, необходимые для занятий спортом, такие как гантели, грифы, гири, турники, шлемы, жилеты-утяжелители и многое другое.

Что продается в хлебобулочном магазине?

Различные виды хлеба, такие как батоны, пирожки, булочки, пироги, ватрушки, круассаны, сушки, бублики и сухари.

Где продается мебель?

В: В мебельном магазине представлен большой выбор товаров для отдыха: кровати, диваны и кресла. Для работы есть столы и стулья, а для хранения вещей — шкафы, стеллажи и тумбы. Также здесь можно найти кухонную мебель.

Кто из вас знает, как называется магазин для любителей сладкого, где продаются торты, пирожные, печенье и конфеты.

В: Все вы назвали магазины, которые продают одну группу товаров или даже ее часть. И называются они Специализированными магазинами. В специализированных магазинах клиентам уделяется особое внимание. Когда вы приходите туда, то знаете, что продавец поможет вам с выбором товара и предоставит профессиональную консультацию, если потребуется.

А если в магазине продают и продовольственные и промышленные товары, то их называют Универсами, Гипермаркетами или Супермаркетами.

При этом в таких магазинах покупатели самостоятельно выбирают себе товары с полок и оплачивают его на кассе при выходе из магазина. Эта форма покупок называется самообслуживание. Следует учитывать стоимость товаров при их покупке. Поэтому каждому покупателю нужно знать, сколько денег у него с собой, и приобретать только те товары, которые ему действительно необходимы.

А сейчас я предлагаю вам немного отдохнуть с пользой для своего организма. Проведем физкультминутку.

Музыкальная физкультминутка «Фиксики».

В: о каких товарах, говорится в песенке нашей физкультурной минутки?

В: это продовольственные товары или промышленные?

В: правильно, ребята!

В: А теперь я предлагаю нам сыграть в игру «Лишний предмет».

Назовите товар, который нельзя купить в магазине под названием:

Магазин «Инструменты» (шуруповерт, дрель, торт, лобзик, молоток)

Хозяйственный магазин (мыло, платье, губка, стиральный порошок, ведро)

Книжный магазин (словари, буквари, стиральный порошок, открытки)

Магазин «Авто» (колесо, яблоки, глушитель, руль)

Зоомагазин (клетка, цветные карандаши, ошейник, аквариум, кормушка)

В: Молодцы, ребята, все справились с заданием.

Друзья, что вам больше всего запомнилось из нашей беседы?

А теперь, когда вы узнали много нового, я предлагаю вам поиграть в сюжетно – ролевую игру «Супермаркет».

Давайте разделим роли, и проговорим кто и что делает:

Администратор выбирает товары для магазина (продукты и промтовары), раздаёт их продавцам, размещает объявления и помогает сотрудникам рекламировать продукцию.

Продавцы продуктов и промышленных товаров занимаются выкладкой товаров на витрине, обслуживанием покупателей, принимают заказы, взвешивают выбранные товары и прикрепляют ценники.

Покупатели выбирают нужные товары, оплачивают их на кассе, складывают покупки в сумки и следуют правилам поведения в общественных местах.

Кассир считает товары, принимает деньги (или использует карту), выдаёт сдачу, чек и сам товар.

Воспитатель предлагает детям поиграть в сюжетно-ролевую игру «Супермаркет». В процессе игры дети учатся культуре взаимоотношений между продавцом и покупателем.

### *Ди «За покупками» (Приложение 5)*

**Цель:** развивать понимание детей о свойствах и функциях денег, а также о том, как их использовать разумно.

**Материал:** набор продуктов для магазина, карточки с ценами, игровые карточки, кошельки разных цветов с набором монет и продуктовые корзины.

#### **Описание.**

Ведущий предлагает детям поиграть в игру. Он рассказывает им, что скоро будет праздник (День рождения, Новый год или другое событие), и мама попросила помочь подготовиться к этому дню. Она составила список продуктов, которые нужны для праздничного стола. Дети выбирают по одной карточке с изображением продуктов (всего четыре товара). Теперь игрокам нужно сделать покупки и правильно расплатиться за них.

## Д/и «Разложите товар»



### 5. Примерный конспект беседы на тему: «Агентство недвижимости»

**Цель:** расширения кругозора детей, закреплении знаний о функционировании агентств по продаже недвижимости и предоставлении возможности детям примерить на себя различные социальные роли.

#### **Задачи:**

- познакомить детей с понятием «агентство недвижимости» и его функциями;
- рассказать о процессе покупки и продажи недвижимости через агентство;
- объяснить важность профессионализма и безопасности при выборе агентства;
- дать детям возможность представить себя в роли сотрудников агентства (например, администратора, агента, кассира) и клиентов;
- развивать коммуникативные навыки и умение работать в команде.

В: Здравствуйте, ребята! Сегодня мы поговорим об агентстве недвижимости. Вы знаете, что такое агентство недвижимости?

В: Агентство недвижимости — это организация, которая помогает людям покупать, продавать и арендовать жильё. Сотрудники агентства занимаются поиском подходящих вариантов, оформлением документов и сопровождением сделок.

Агентство недвижимости — это место, где люди работают вместе, чтобы помочь другим купить, продать или сдать в аренду дома, квартиры и другие виды жилья. Сотрудники агентства знают много о домах и квартирах, поэтому они могут найти для вас самый подходящий вариант. Они также помогают с документами и следят за тем, чтобы сделка была безопасной.

Хотели бы узнать, как это происходит?

В: Покупка и продажа недвижимости через агентство — это процесс, когда взрослые обращаются в специальную организацию, чтобы помочь им найти подходящее жильё или продать свою квартиру. Агентство занимается поиском вариантов, проверкой документов и организацией сделки. Как вы думаете, это полезно?

В: Процесс покупки и продажи недвижимости с помощью агентства происходит так:

Выбор агентства недвижимости: надо обращать внимание на срок работы агентства, сколько сотрудников там работает.

Затем заключается договор с агентством. Договор — это документ, который подписывают две стороны, чтобы официально подтвердить свои обязательства и договорённости.

Затем, риэлтор предлагает несколько вариантов, подходящих требованиям человека, и помогает сделать выбор. Риэлтор — это специалист, который помогает людям покупать, продавать или арендовать недвижимость. Риэлторы знают всё о домах и квартирах, поэтому они могут найти для вас самый подходящий вариант. Они также помогают с документами и следят за тем, чтобы сделка была безопасной. Он же готовит договор купли-продажи: риэлтор составляет договор, учитывая интересы обеих сторон и законы. Вот сколько работы берет на себя агентство недвижимости.

Вопросы от детей:

В: Ребята, что такое агентство недвижимости?

В: Зачем нужен риэлтор?

В: Подведём итоги нашей беседы. Мы обсудили преимущества работы с агентством недвижимости, такие как безопасность, профессионализм и экономия времени. Также рассмотрели вопросы от детей об агентстве недвижимости и получили ответы на них.

**Д/и «Найди домик для сказочного героя»**

**Цель:** развивать зрительное восприятие, внимание, способность сравнивать, анализировать, концентрироваться и распределять внимание, закрепляя образы цифр.

**Материал:** разрезные карточки с заданиями и ответами, карточки с номерами и карточки с персонажами из сказок.

**Описание.**

Перед детьми представлены сказочные персонажи и домики. Однако герои забыли, кто где живёт, и просят ребят помочь им найти свои дома. Дети получают карточки с заданиями.

	1	2	3	4	5	6
А						
Б						
В						
Г						
Д						
Е						

Карточка представляет собой сетку с буквенно-цифровыми обозначениями. Горизонтально расположены цифры от 1 до 6, а вертикально — 6 букв.

У каждого сказочного персонажа есть адрес своего домика. Нужно раскрасить подходящие ячейки, сопоставляя цифры и буквы. После закрашивания всех нужных клеток дети увидят цифру — номер домика героя.

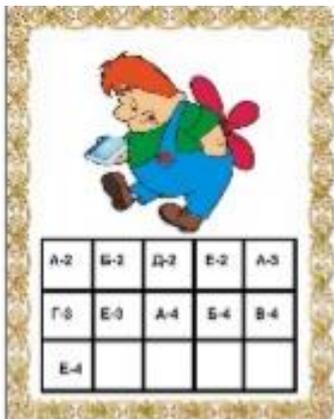
Герой, изображенный на карточке-задании, оправляется в домик под этим номером.

Таким образом расселяются все герои.

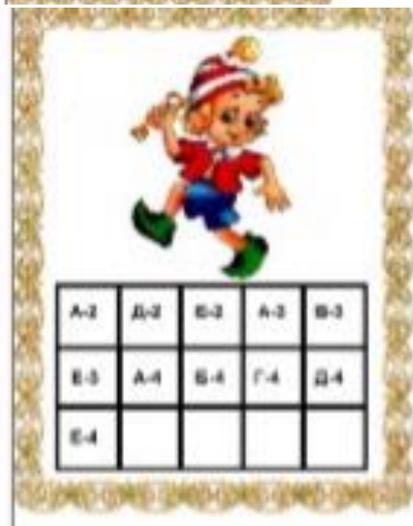
The composite image consists of three parts:

- Left:** A character card with a decorative border. At the top is an illustration of a character in a blue coat and hat. Below it is a 2x5 grid with the following cells:
 

В-2	Б-3	А-1	Б-4	В-4
Г-4	Д-4	Б-4		
- Middle:** A 6x6 grid with columns labeled 1-6 and rows labeled А-Е. The following cells are shaded grey: (А, 4), (Б, 3), (В, 2), (Г, 4), (Д, 4), (Е, 4).
- Right:** An illustration of a wooden house with a chimney and a window containing the number 1.



	1	2	3	4	5	6
А		■	■	■		
Б				■		
В				■		
Г			■			
Д		■				
Е		■	■	■		



	1	2	3	4	5	6
А		■	■	■		
Б				■		
В			■			
Г				■		
Д		■		■		
Е		■	■	■		



### Д/и «Что из чего сделано»

**Цель:** закрепить представления детей о различных материалах, из которых сделаны вещи и предметы, научить их классифицировать предметы по материалу и развить внимание, зрительное восприятие и мышление.

#### Описание.

Нужно распределить дома и квартиры по материалам и количеству комнат.

Дом, построенный из дерева, называется деревянным, из кирпича — кирпичным, из панелей — панельным, из соломы — соломенным. Если в доме много этажей, он считается многоэтажным, а если только один этаж — одноэтажным.

В однокомнатной квартире одна комната, в двухкомнатной — две комнаты, а в трёхкомнатной — три комнаты.

### 6.Примерный конспект беседы на тему: «Железнодорожные профессии»

**Цель:** развивать представления о профессии железнодорожного транспорта.

#### Задачи:

— продолжить знакомить детей с профессиями в железнодорожной отрасли;

- расширять их знания и представления о разных специальностях, развивать кругозор и словарный запас;
- воспитывать уважение к людям труда, которые работают на железной дороге.

В: Здравствуйте, ребята! Сегодня я предлагаю вам поиграть в игру «Что? Где? Когда?». В процессе игры мы продолжим изучать железнодорожные профессии.

Ребята, займите места за двумя столами. Разделитесь на две команды по пять человек в каждой.

Воспитатель крутит волчок, затем открывает конверт с вопросом.

Игра действительно непростая.

Первый вопрос задаёт рабочий-железнодорожник

Железнодорожник:

Здравствуйте, ребята! Попробуйте отгадать мою профессию.

Я усталость позабыв, не спускаю с рельс вниманья,

Поведу локомотив, уложившись в сроки расписанья.

В: Обсудите, пожалуйста, ответ на вопрос.

В: Кто будет отвечать?

Затем воспитатель проверяет правильность ответов.

В: Почему вы считаете, что это машинист?

В: Какой ответ будет у второго стола? Кто будет отвечать на вопрос?

Дети выбирают отвечающего.

Педагог подтверждает или отрицает ответ.

В: А теперь пришло время узнать правильный ответ.

Видеозапись с ответом железнодорожника.

Да, вы абсолютно верно, отгадали загадку, моя профессия - машинист.

Педагог крутит вертушку и открывает следующий конверт.

В: Вопрос № 2.

Я вежливый, добрый, но строгий,

Работник железной дороги.

Слежу за расписанием и вожу поезда.

Ответ на данный вопрос находится у вас на столе в конверте № 2.

В этом наборе картинок есть изображения людей разных железнодорожных профессий. Найдите ту картинку, которая будет ответом на вопрос.

Каждому столу дают конверт с набором картинок. Дети рассматривают их и находят нужную.

В: Вы нашли ответ на этот вопрос?

В: Кто будет отвечать?

Воспитанники выбирают ребенка, он отвечает: проводница.

Педагог подтверждает или не подтверждает ответ.

В: Да, это проводница. А почему вы сделали такой вывод?

В: Какой ответ будет у второго стола? Кто будет отвечать?

Дети выбирают ребенка, он отвечает.

Воспитатель подтверждает или отрицает ответ.

В: Хорошо, ребята, вы отлично справились! Теперь посмотрите на экран.

На экране появляется фотография проводницы. Воспитатель вращает колесо и открывает конверт.

В: пришло время физкультминутки.

*Физминутка «Поезд»*

Мы в вагончиках сидим,

Мы сидим, мы сидим,

И в окошечки глядим,

Весело глядим.

(Сидим на корточках, руки на поясе.)

Едет, едет паровоз

Чух-чух-чух, чух-чух-чух!

Ребятишек он повёз,

Чух-чух-чух, чух-чух-чух!

(Поднимаемся, топаем ногами и делаем круговые движения согнутыми в локтях руками.)

В: Предлагаю вам сыграть в игру «Проводница и машинист». Разделитесь на две команды и выберите по одному участнику, которые будут играть эти роли. Остальные участники команд должны помочь им одеться в рабочую форму.

Первый сигнал означает, что нужно надеть железнодорожную одежду.

Второй этап — это юбка или брюки.

Третий этап — рубашка.

Четвёртый этап — галстук.

Пятый этап — пилотка или фуражка.

Дети участвуют в соревновании, где им нужно быстрее одеть своего товарища в железнодорожную форму.

Воспитатель крутит вертушку, которая указывает на конверт с заданием.

В: Следующий вопрос. У нас опять видеовопрос от железнодорожника.

Здравствуйте, ребята! Сегодня я хочу задать вам интересный вопрос. Мы все знаем, что работа бывает разная, и некоторые люди трудятся не в кабинетах, а на железной дороге. Как вы думаете, кто это может быть?

В: приступите, пожалуйста, к обсуждению ответа на вопрос.

В: Кто будет отвечать?

Воспитанники выбирают ребенка, который дает ответ (монтер пути)

Воспитатель подтверждает или отрицает ответ.

В: Почему вы считаете, что это монтер пути?

В: Какой ответ будет у второго стола?

Воспитатель подтверждает или отрицает ответ (монтер пути, потому что он проходит много километров, чтобы найти неисправность на рельсах).

А теперь внимание на экран.

Железнодорожник:

Вы молодцы, правильно ответили на мой вопрос. Моя профессия – монтер пути.

Воспитатель крутит вертушку и открывает конверт.

В: следующий вопрос задаю вам я, слушайте внимательно.

Что без дыма, без пара мчится мимо рощи и яра?

Как вы думаете, что это?

В: Верно, взгляните на экран, там представлен ответ на вопрос.

Давайте соберём изображение электрички. Возьмите конверт номер один.

Дети собирают разрезные картинки с изображением электрички.

Молодцы, все справились с заданием.

Наша игра подошла к концу, мы ответили на все вопросы и вспомнили разные железнодорожные профессии. Когда вы вырастаете, сможете выбрать одну из этих профессий и стать железнодорожником.

#### **Д/и «Будь внимателен»**

**Цель:** закрепить названия железнодорожных профессий и развить внимание.

#### **Описание**

Дети собираются вокруг ведущего, который называет разные профессии. Услышав название железнодорожной профессии, дети должны подпрыгнуть или хлопнуть в ладоши. В конце игры ведущий просит детей перечислить все названные железнодорожные профессии.

#### **Д/и «Не ошибись»**

**Цель:** развивать скорость мышления и закреплять знания о работе железнодорожников в разные часы суток.

**Материал:** легкий мяч.

**Описание.** Дети выстраиваются полукругом. Ведущий называет часть суток и бросает ребёнку мяч. Ребёнок ловит мяч и называет действие, которое выполняют железнодорожники в это время

### **7.Примерный конспект беседы на тему: «Профессии работников салона сотовой связи»**

**Цель:** познакомить их с работой этого учреждения, расширить представления о способах связи и сформировать уважение к труду взрослых.

— **Задачи:**

- расширить представления детей о способах связи в современных условиях;
- сформировать знания о профессиях работников салона сотовой связи;

- научить детей действовать в соответствии с ролью и вести ролевой диалог;
- развивать словарный запас и активизировать лексику, связанную с работой салона сотовой связи;
- воспитывать коммуникативные качества, уважение к труду взрослых и дружеские взаимоотношения между детьми.

**В:** Ребята, знаете ли вы, что такое «Салон сотовой связи?»

**В:** Салон сотовой связи — это место, где люди покупают и продают мобильные телефоны, аксессуары и услуги связи. В салоне сотовой связи можно приобрести сим-карту, выбрать тарифный план, оплатить услуги связи и даже отремонтировать телефон.

**В:** В салоне сотовой связи работают люди разных профессий. Как вы думаете, каких профессий?

**В:** Да, конечно. Вот что можно обсудить с детьми:

**Менеджер по продажам:** этот специалист занимается поиском клиентов, консультирует их по продуктам и услугам салона сотовой связи, а также заключает договоры на продажу мобильных телефонов и аксессуаров.

**Продавец-консультант:** этот специалист помогает клиентам выбрать подходящий мобильный телефон, рассказывает о его характеристиках и функциях, а также оформляет покупку.

**Оператор сотовой связи:** этот специалист предоставляет клиентам услуги связи, устанавливает и настраивает сим-карты, подключает и отключает дополнительные услуги, а также отвечает на вопросы клиентов о работе мобильной связи.

**Мастер по ремонту телефонов:** этот специалист занимается ремонтом мобильных телефонов, заменой аккумуляторов, экранов и других компонентов, а также проводит профилактическое обслуживание устройств.

В салоне сотовой связи используется различное оборудование для предоставления услуг связи. Например, терминалы используются для оплаты услуг и покупки товаров, модемы обеспечивают подключение к интернету, а роутеры раздают интернет на несколько устройств. SIM-карты позволяют клиентам использовать мобильный телефон с определённым номером и тарифным планом.

### **Д/а «Поговорим по телефону»**

**Цель:** развитию внимательности, наблюдательности и навыков коммуникации у детей. В процессе игры дети учатся слушать инструкции воспитателя, запоминать информацию о потерявшейся девочке и использовать её для идентификации нужного ребёнка.

**Материалы:**

Дети располагаются полукругом, чтобы хорошо видеть друг друга. Воспитатель осматривает детей, обращая внимание на цвет одежды и

особенности внешнего вида, затем отворачивается и говорит: «Алло, алло! Пропала девочка с белой лентой в волосах. На ней красный свитер и клетчатая юбка. Пусть она подойдёт ко мне». Все дети слушают и смотрят друг на друга. Девочка, которая должна была потеряться, встаёт и подходит к воспитателю, называя своё имя и адрес. Игра продолжается с усложнением: роль ведущего исполняет ребёнок.

### **Д/и «Испорченный телефон»**

**Цель:** развитие слуховой памяти и внимания у детей.

#### **Описание.**

Первый ребёнок становится «телефоном». Воспитатель шепчет ему на ухо слово, а он передаёт его следующему ребёнку, который сидит рядом. Второй ребёнок повторяет услышанное третьему и так далее до конца ряда. Когда слово доходит до последнего ребёнка, все произносят то, что услышали. Если первый ребёнок перепутал слово, он садится в конец ряда, а следующий ребёнок становится «телефоном». Каждый может быть «телефоном» только один раз.

### **8. Примерный конспект беседы на тему: «Виртуальная экскурсия в кафе»**

**Цель:** систематизация знаний о работе кафе и действиях работников.

#### **Задачи:**

- знакомить дошкольников с работой кафе, уточнить и расширить знания детей об особенностях профессий;
- обогащать и активизировать словарь дошкольников;
- способствовать формированию связной речи, памяти, мышления, наблюдательности, любознательности;
- воспитывать уважение к труду официанта и повара;
- содействовать формированию умения работать в группе, защищать своё мнение, обосновывать свою правоту.

#### **Ход беседы.**

**В:** Дети, вам нравится путешествовать?

**В:** Сегодня мы с вами отправимся на прогулку. У меня есть сюрпризы, давайте их откроем. Хотите узнать, что внутри?

Воспитатель открывает первый конверт и достаёт оттуда разрезанные картинки.

**В:** Дети, как вы думаете, что нужно сделать с этими картинками?

**В:** Кажется, у вас получилось собрать картинки. Что это?

**В:** Как вы поняли, что получилось кафе?

**В:** А какие кафе есть у нас в городе? В каких вы бывали?

**В:** Предлагаю вам отправиться на виртуальную экскурсию в кафе. Занимаем места и начинаем наше путешествие. Давайте закроем глаза и досчитаем до трёх.

В: Открываем глаза. Мы на месте. Посмотрите, какое красивое кафе. Оно может быть одноэтажным, а может быть и двухэтажным, и трёхэтажным. Как вы думаете, зачем нужно кафе?

В. Хотели бы попасть в кафе?

В: Но уйти из детского сада мы не можем, поэтому предлагаю посетить виртуальную экскурсию. Приглашаю вас к интерактивной доске.

Что вы видите на картинке?

В: Основное помещение кафе — это зал, где стоят столы, стулья и диваны. Обратите внимание, что находятся на стенах?

В: как вы думаете, почему так украсили помещение?

В: Верно, в кафе приятно находиться, когда там красиво и уютно.

Кто это в зале с подносом?

Если кто-то из детей знает, пусть назовёт. Если не знает, то воспитатель или официант должен чётко произнести это новое слово и попросить детей повторить, чтобы они его запомнили.

Если гость занимает свободный столик, к нему подходит официант. У него специальная форма. Какая?

В: А как вы считаете, зачем официантам необходима специальная форма?

В: Официант приветствует клиента и предлагает изучить меню, в котором представлены разнообразные блюда и напитки с указанием стоимости. Обратите внимание на привлекательный внешний вид меню.

Как нужно вести себя в кафе?

За столом в гостях и дома

Соблюдайте тишину:

Ссоседом не болтайте,

Не чавкайте, не сопите,

И не крутите головой,

Ешьте тихо, осторожно —

Так будет всем вокруг приятно.

В: Давайте покажем, что принесет нам официант.

Физминутка.

Вот такой пузатый чайник,

Такой важный, как начальник.

(руки вверх опуская в стороны, на пояс)

Фарфоровые чашки так хрупки,

Бедняжки, они могут разбиться.

(вращение корпусом)

Фарфоровые блюда тоже опасны,

Один удар — и они разлетятся на осколки.

(подскоки)

Вот серебряные ложки,

Голова на тонкой ножке.

Они блестят и сверкают,  
В каждом доме их знают.  
(руки вверх, на носочки)  
Вот пластмассовый поднос,  
Он посуду нам принёс.  
Будем чай с друзьями пить,  
О фарфоре позабыть.

(вытянуться, руки по швам, вытянуть руки вперед)

В: Помимо официанта, в кафе работают люди разных профессией.  
бармен — смешивает коктейли и другие напитки;  
кассир — принимает оплату от посетителей;  
администратор — следит за порядком и работой персонала;  
уборщица — поддерживает чистоту в кафе.

В: Как вы думаете, что является «сердцем» кухни?

В: Кого мы встретим на кухне? Отгадайте загадку.

Он колпак надел,  
Кашу, щи и винегрет  
Он готовит нам в обед.

В: Повар — это специалист, занимающийся приготовлением пищи. Кто может работать поваром?

В: Любой человек, любящий кулинарию, может стать поваром. Вы согласны, что готовить — это непросто?

В: Умение готовить требует определённых навыков и знаний. Поэтому повара проходят длительное обучение.

Ребята, а во что одет повар?

В: Повар обязан носить белый халат и колпак. Колпак нужен, чтобы волосы не попали в еду. Обнаружение волос в пище может вызвать неприятные ощущения. Поэтому повар должен носить чистый халат без карманов. В карманах хранят разные вещи, но повару запрещено класть туда пуговицы, расчёски, карандаши и другие мелкие предметы, так как они могут случайно оказаться в пище.

В: Ребята, как вы думаете, а что делает повар?

В: На кухне у повара есть различные предметы, которые помогают ему готовить. Отгадайте загадки и узнаете, что это за предметы.

Собирает продукты, бережёт их и сохраняет.

Морозильник замораживает, а кто охлаждает?

(Холодильник)

У бабушки на кухне  
четыре синих горелки потухли,  
поспели щи и шипят блины.

До завтра солнца не нужны.

(Газовая плита)

Среди ложек я полковник.  
И зовут меня... (Половник)  
Хочешь щей из овощей,  
Суп или окрошку,  
Что тогда ты должен взять?  
Нужно взять лишь.  
(Ложку)  
Под крышей - четыре ножки,  
Над крышей - суп да ложки. (Стол)  
Жесткая, дырявая,  
Колючая, корявая.  
Что ей на спину положат,  
Все она тотчас изложет. (Тёрка)  
Закипит – исходит паром,  
И свистит, и пышет жаром,  
Крышкой брякает, стучит.  
Эй, сними меня! – кричит. (Чайник)  
В: Где мы сегодня побывали?  
Что понравилось Кате в кафе?  
Что Петя расскажет маме о работниках кафе?

#### **Д/и «Кто больше назовет блюд»**

**Цель:** развивать скорость реакции на вопросы, внимание; воспитывать самообладание, терпение.

**Материал:** легкий мяч

#### **Описание**

Педагог называет овощи или фрукты, а дети должны вспомнить блюда, которые из них готовят. Ребёнок, которому брошен мяч, называет блюдо, не повторяя уже названные. Если ребёнок ошибается или не отвечает, он пропускает ход. Педагог может предложить определённое блюдо, а дети должны вспомнить его ингредиенты и решить, кто каким ингредиентом будет. Затем ведущий выкрикивает название ингредиента, а ребёнок, который узнал себя, прыгает в круг. Следующий ребёнок прыгает и берёт за руку предыдущего. Игра продолжается до тех пор, пока все участники не окажутся в кругу. Можно использовать маски или медальоны с изображениями овощей и фруктов.

#### **Д/и «Накроем стол для кукол»**

**Цель:** обучать детей правилам сервировки стола и называть предметы, необходимые для этого процесса. Познакомить их с основами этикета (приветствие гостей, приём подарков, приглашение за стол, поведение за столом). Развивать у них гуманные чувства и дружеские отношения друг с другом.

**Материал:** кукла, кукольная посуда.

Описание.

Воспитатель входит в комнату с красивой куклой. Дети разглядывают её и называют предметы одежды. Педагог сообщает, что сегодня у куклы день рождения, и к ней придут гости — её подружки. Нужно помочь кукле накрыть праздничный стол (используются игрушечная мебель и посуда).

Воспитатель вместе с детьми отрабатывает этапы работы (моет руки, стелет скатерть, ставит в центр стола вазу с цветами, салфетницу и хлебницу, готовит чашки с блюдцами для чая или тарелки, раскладывает столовые приборы — ложки, вилки, ножи). Затем разыгрывается сцена встречи гостей, кукол усаживают на места.

Для старших дошкольников, чтобы закрепить навыки дежурства, можно показать им предметные картинки с изображением перечисленных выше предметов и попросить их разложить их по порядку, определяя последовательность сервировки стола.

## Сюжетно-ролевые игры

### 1. Примерный конспект сюжетно-ролевой игры «Банк»

**Цель:** улучшение способностей ребёнка к социальному взаимодействию и адаптации в обществе посредством расширения представлений ребёнка о различных аспектах социальной жизни.

**Задачи:**

- расширять представления детей о разных аспектах социальной жизни;
- обучать их воспроизведению профессиональной трудовой деятельности сотрудников банка и действий клиентов;
- развивать воображение на основе развития сюжета игры;
- воспитывать дружеские взаимоотношения в коллективной игре и создавать условия для самостоятельного выбора игровых действий;
- повышать самооценку ребёнка через поиск сферы реализации в игре;
- развивать креативность через предложение собственных творческих идей;
- учить детей сотрудничать со сверстниками в игре;
- развивать самостоятельность и самоорганизацию в сюжетно-ролевой игре.

«Банк»

**Предварительная работа:**

Обсуждение с детьми банковских услуг, роли банков в нашей жизни и обязанностей их сотрудников. Посещение воспитанниками банка совместно с родителями. Создание атрибутов для игры в банке (банкомат, сейф, игровые удостоверения и валюта, терминалы и имитация компьютера). Проведение дидактических игр на эту тему.

Материал для игры:

Для банкира: рабочий стол, кресло, телефон, ноутбук, архив документов, штамп, шейный платок, бейдж, купюры разных валют, банкомат.

Для кассира: кассовый аппарат, сейф, устройство для работы с пластиковыми картами, папка для бумаг, шейный платок, бейдж.

Для администратора: банкомат, калькулятор, галстук-платок, бейдж.

Для охранника: стол, стул, компьютер, телефон, бейдж.

Для клиентов банка: пластиковые карты, игровые деньги, кошельки, квитанции, бейджи, бланки, сберегательные книжки, паспорта. картонный терминал-банкомат; игрушечные деньги; игрушечные паспорта; буклеты с картинками и логотипом банка; бейджи; талоны; плакаты; игрушка «рация»; два игрушечных компьютера; ключи; таблички с надписями.

### **Ход:**

**В:** Подскажите, где можно взрослым оплатить услуги, взять кредит, открыть вклад или снять деньги?

**Д:** в банк

**В:** конечно, в банк! Давайте сегодня представим себя взрослыми и поиграем в него. Внимание, в нашем городе открывается новый банк! Чтобы он начал работать, ответьте на вопрос: зачем люди приходят в банк?

Кто управляет банком?

Какие специалисты необходимы для работы в банке?

Что делает кассир в банке?

Кто следит за порядком?

Кто пользуется услугами банка?

**В:** А как мы можем назвать свой игровой банк?

Воспитатель спрашивает о важности бейджей и паспортов, объясняя их значение.

Затем он распределяет роли между детьми. После этого воспитатель объявляет, что в банк требуется персонал. Для определения ролей используется волшебный мешочек: дети достают бейджи с указанием профессии.

Банкир нанимает работников и определяет их рабочие места.

Банкир: Сотрудники банка, займите свои рабочие места.

Остальные дети получают роли клиентов и выбирают соответствующие реквизиты — сумки, элементы костюмов и паспорта. Дети занимают свои места — операторы садятся за столы, включают компьютеры, охранник осматривает помещение и сообщает по рации, что всё в порядке. Он садится у терминала.

Банкир: Внимание! Банк начинает работать ровно в 9 часов утра.

Уважаемые клиенты, банк открыт, добро пожаловать!

Охранник патрулирует зал с рацией, обеспечивая безопасность игровой деятельности детей.

Персонажи взаимодействуют друг с другом в ходе игры.

Первый клиент: здравствуйте!

Консультант-администратор: Здравствуйте! Чем могу помочь?

Первый клиент: Я хотел бы оплатить свой кредит.

Консультант-администратор: Возьмите, пожалуйста, талон. Проходите к окну номер один.

Заходит следующий клиент

Консультант - администратор: Здравствуйте. Чем я могу вам помочь?

2-й Клиент: Я бы хотел обменять валюту.

Консультант - администратор: Возьмите, пожалуйста, талон, ваше окно №3

Менеджер - кассир: здравствуйте! Какую операцию вы хотите совершить?

Пожалуйста, предоставьте ваш паспорт. На какую сумму вы хотите обменять валюту?

2-й Клиент: Я хочу обменять пять тысяч рублей на доллары США

Менеджер - кассир: пожалуйста, распишитесь. Вот ваши доллары. Будем рады видеть вас снова.

Директор: Кассир (называет по имени первого кассира) сейчас у вас обеденный перерыв.

Менеджер - кассир: выключает компьютер, запирает сейф и уходит на обед.

Консультант - администратор: приветствую! Чем могу быть полезна?

3-й Клиент: здравствуйте! Мне нужно снять деньги, вот моя банковская карта.

Консультант - администратор: Какую сумму вы хотите снять?

3-й Клиент: Я хочу снять три тысячи рублей.

Вместе проходят к банкомату.

Консультант - администратор: Для снятия денег через банкомат выполните следующие действия: вставьте свою карту, введите ПИН-код, выберите опцию «Снять деньги», дождитесь завершения операции, заберите деньги и чек, затем заберите свою карту.

Клиент 3: Спасибо, до свидания!

Консультант - администратор: Здравствуйте, Чем могу помочь?

4-й клиент (с коляской):Здравствуйте! Мне нужно оплатить детский сад для старшего ребёнка.

Консультант - администратор: Талон-5 окно № 2

Возвращается кассир 1.

Директор: (называет по имени второго кассира) теперь перерыв – у вас.

Кассир 2 уходит на обед.

Менеджер - кассир: Назовите, пожалуйста, ФИО ребёнка. детский сад. Группу. Сколько будете платить? (клиент называет сумму).

Менеджер - кассир: Возьмите, пожалуйста, квитанцию, всего вам доброго...

Консультант - администратор: Здравствуйте. Чем могу помочь?

5-й клиент: здравствуйте! Я хочу перевести деньги своей маме.

Консультант - администратор: Здравствуйте. Ваш Талон С-3, пройдите в окно №2

Менеджер - кассир: Скажите, пожалуйста, её фамилию, имя и отчество. Какая сумма?

5-й клиент: называет.

Менеджер - кассир: отлично! Ваша мама скоро получит деньги.

5-й клиент: Спасибо.

Банкир: Дорогие коллеги, рабочий день подошёл к концу. Пожалуйста, приведите свои рабочие места в порядок, уберите деньги и документы в сейф, выключите компьютеры. Спасибо за работу. Вы можете идти домой.

Охранник: попрошу всех сдать ключи.

Все сдают ключи, выходят.

## 2. Примерный конспект сюжетно-ролевой игры «Дизайнерская студия»

**Цель:** познавательное и игровое развитие детей через изучение современных профессий. Создание мотивации для принятия новых ролей и выполнения связанных с ними действий в игре.

**Задачи:** развивать способность учитывать интересы других, оказывать поддержку; развивать способность следовать правилам, мирно распределять роли, поддерживать дружеские отношения. Познакомить с сотрудниками дизайнерской студии; учить детей выбирать роли и действовать в соответствии с ними; учить участвовать в групповой работе и самостоятельно находить в ней интересные аспекты.

**Предварительная работа:** изучение детской художественной литературы: Шарль Перро «Золушка» и «Красная Шапочка», Корней Чуковский «Мойдодыр»; русские народные сказки «Золотое веретено», Валентина Осеева «Волшебная иголочка», беседа и дидактические игры по теме.

**Материал:** Оборудование для шитья: швейные машины, сантиметры, нитки, образцы тканей и другие инструменты. Журналы мод, выкройки, бланки заказов и манекены.

**Ход.**

**В:** как замечательно, что вы все такие красивые и стильные сегодня! Каждый из вас дома придумал свой образ и оделся так, как ему нравится. Знаете ли вы, ребята, что одежда появилась у людей очень давно? В древности её делали из шкур животных, которых добывали на охоте. Одежда помогала людям согреваться. Со временем люди научились изготавливать ткани, и одежда начала меняться. Женщины всегда придавали большое значение одежде и стремились выглядеть привлекательно. Глядя на вас, я не могу не радоваться тому, насколько ваши мамы заботятся о вас и как стильно они вас сегодня одели. Расскажите мне о своём образе (я бы хотела узнать больше о цветах и деталях вашей одежды). Где вы обычно покупаете одежду?

Раздаётся звон колокольчика, и под дверь обнаруживаем письмо.

В: посмотрите, нам принесли письмо (конверт украшен рисунками платьев и головных уборов). Как думаете, откуда оно? Дети высказывают предположения. Воспитатель объявляет, что письмо пришло из «Дома модельеров и дизайнеров». Он спрашивает: «Знаете ли вы, кто там работает? Кто такой модельер-дизайнер? Какую работу они выполняют?»

Читаем письмо: Дорогие дети из детского сада! Мы знаем, что скоро состоится ваш новогодний праздник, и вы хотите выглядеть красиво и нарядно. Однако в это время года у нас много работы, и мы не успеваем подготовить костюмы для всех. Поэтому мы предлагаем вам создать собственную коллекцию новогодних костюмов. С уважением, Гоша Рубчинский

В: А кто такой Г. Рубчинский? Вы знаете?

Гоша Рубчинский — российский дизайнер уличной одежды, фотограф и основатель одноимённого бренда.

Друзья, давайте вспомним, сколько людей работает над созданием красивой и стильной вещи, которая нам нужна.

Д: Приемщик заказов, художник-модельер, закройщик, швея, кассир, заведующая ателье, гладильщица.

В: Ребята, давайте назовем, что делают люди названных профессий.

Швея работает в ателье, доме моды или на швейной фабрике. Она создаёт одежду с помощью швейной машинки, ниток, портновского метра, мела, ножниц и напёрстка.

Дизайнер одежды разрабатывает модели одежды.

Закройщик измеряет клиента сантиметром, делает набросок, использует лекало для создания выкройки платья на бумаге, затем вырезает детали из ткани и передаёт их швее для сборки.

Художник-дизайнер нарисовал эскиз платья, помог выбрать ткань.

Приёмщик обрабатывает заказы.

Работница гладильного цеха разглаживает одежду с помощью утюга.

Заведующая руководит всеми сотрудниками и следит за порядком и выполнением работы.

Дети выбирают роли и определяют атрибуты для игры. Затем они занимают свои рабочие места. У каждого ребёнка есть бейдж с указанием его роли и соответствующим изображением.

В: Друзья, обратите внимание: к нам в студию пришли клиенты, которые хотят заказать новые элегантные платья для предстоящего торжества.

Демонстрация моделей красивых праздничных нарядов в нашей дизайнерской студии.

### **3. Примерный конспект сюжетно-ролевой игры «Скорая помощь»**

**Цель:** расширить представления детей о работе скорой медицинской помощи, познакомить их с профессиями врача и медсестры, а также воспитать

уважительное отношение к этим профессиям и развить чуткость, внимательность и отзывчивость у детей.

**Задачи:** улучшить понимание детьми содержания работы медицинского персонала и углубить его. Разжечь у детей интерес к профессии врача. Обучать детей творчески развивать и реализовывать сюжет игры. Обучать детей объединяться в группы в соответствии с сюжетом. Отрастить в игре знания об окружающей действительности и продемонстрировать социальную значимость медицины. Воспитать чуткое и внимательное отношение к пациентам, доброту, отзывчивость и хорошие манеры. Воспитать уважение к труду медицинских работников и закрепить правила поведения в общественных местах.

**Предварительная работа:**

Посещение медицинского кабинета в детском саду. Наблюдение за работой врача в медицинском кабинете детского сада (измерение пульса, прослушивание лёгких, проверка зрения). Чтение произведений «Больной» Ю. Яковлева и «С человеком беда» Ю. Синицына. Обсуждение этих произведений с педагогом, который объясняет значение работы медицинского персонала и демонстрирует взаимодействие различных служб в оказании помощи больным людям.

**Материалы:** набор медицинских инструментов, машинка скорой помощи, стол для записей (карточка), телефон, халат, шапочка.

**Ход:**

Подскажите детям, что в мобильной сумке врача должны быть все необходимые инструменты и оборудование для оказания первой помощи.

Педагог вместе с детьми разрабатывает сценарий игры «Вызов скорой помощи», который может состоять из следующих этапов:

-1. Больной набирает номер 03 и обращается за помощью к скорой. Он сообщает свои фамилию, имя, возраст, адрес и описывает симптомы.

2. Диспетчер принимает вызов.

3. передача вызова бригаде скорой помощи;

4. Посещение пациента на дому с целью соблюдения гигиены рук.

5. Осмотр пациента и определение причины вызова

6. Рекомендации пациенту.

Во время игры педагог предлагает детям представить, что у одного из них болит живот, и мама вызывает скорую помощь. Педагог распределяет роли врача и медсестры среди детей группы, а сам берёт на себя второстепенную роль первого пациента. Когда педагог приходит на приём первым, он поддерживает неопытного врача разговором, помогая ему советами и наводящими вопросами. В дальнейшем при проведении игры можно внести готовые игрушки или добавить реальные предметы, такие как тонометр. Это оживит игру, вызовет новые действия и усилит интерес детей к игре. Педагог должен внимательно следить за тем, чтобы дети регулярно менялись ролями, и наиболее привлекательная роль врача не доставалась одному ребёнку.

Педагог анализирует поведение игроков, критикует грубость и эгоизм и поощряет сотрудничество, а также хвалит за интересные идеи.

После завершения игры педагог и дети делятся впечатлениями об игре, обсуждают интересные моменты и ошибки, которые были допущены.

Ребенок: Мама, у меня болит живот.

Мама: что случилось? Я вызываю скорую помощь

Звонит в службу экстренной помощи по номеру 03 и общается с оператором.

Мама: алло, это скорая помощь?

Диспетчер: здравствуйте! Вы позвонили в службу скорой медицинской помощи. Чем могу помочь?

Мама: здравствуйте! У моего ребёнка сильные боли в животе, отсутствует аппетит, он вялый и капризный.

Диспетчер: Фамилия, Имя ребенка, его возраст?

Мама: Иванова Мария, 6 лет

Диспетчер: Ваш адрес?

Мама: ул. Мира дом 3, квартира 1

Диспетчер: Вызов принят.

Мама: спасибо, до свидания.

Диспетчер: Вызов скорой помощи. Ребёнок пяти лет. Боль в животе.

Доктор и шофёр упаковывают свои сумки. Они садятся в автомобиль и отправляются на вызов — раздаётся звук сирены. Затем они выходят из машины, звонят в дверь — раздаётся звонок и скрип двери.

Врач: Добрый день. Скорую вызывали?

Мама: Проходите, пожалуйста.

Врач: Подскажите, где я могу помыть руки?

Мама указывает на раковину и протягивает полотенце.

Врач: Здравствуйте. Что у вас случилось?

Ребенок: Я чувствую боль в животе.

Врач: прощупываю живот, измеряю температуру, осматриваю горло

А что вы сегодня ели?

Ребенок: сегодня я ела вкусные сухарики, чипсы и пила кока-колу.

Врач: сейчас я выпишу вам лекарства, которые ваша мама купит в аптеке. Вот средство от боли в животе. Больной, я рекомендую вам строгую диету. Вам следует питаться только здоровой пищей и полезными продуктами. Это говорю вам я — врач. В течение пяти дней принимайте лекарства. Если симптомы не улучшатся или ухудшатся, обратитесь к нам снова, возможно, потребуется госпитализация.

Врач: всего доброго, выздоравливайте!

#### **4. Примерный конспект сюжетно-ролевой игра «Супермаркет»**

**Цель:** формирование социального опыта у детей через игровую деятельность, развитие интереса к игре и воспитание доброжелательного отношения к труду взрослых.

**Задачи:**

Познакомить детей с понятием «супермаркет», научить их развивать сюжет на основе математических знаний и отражать в игре работу сотрудников магазина. Способствовать развитию ролевого взаимодействия между детьми и активизации их речи. Воспитывать уважение к труду работников супермаркета.

Предварительная работа Обсуждение темы, экскурсия с родителями в магазины, наблюдение за работой продавца, покупателя и кассира, проведение дидактической игры «Магазин» и упражнения «Назови магазин». Просмотр мультфильма «Осторожно, обезьянки!» (вторая серия).

Материал: Вывески «Супермаркет», «Игрушки», «Хлеб», «Фрукты и овощи», «Молоко», «Книги», «Бытовая химия». Макет хлеба из солёного теста, муляжи конфет, шоколада, печенья, фруктов и овощей. Бейджики, столы, кассовые аппараты, весы, корзины для товаров, ценники, сумки, деньги, карточки, кошельки, коробки, банки, маленькие игрушки, книги и волшебный мешочек.

**Ход игры.**

В: Ребята, как вы думаете, откуда к вам домой попадают продукты, одежда и мебель?

Д отвечают: из магазина.

В: Какие магазины вы знаете?

Д: Магазины продуктов, промышленных товаров, мебели, бытовой техники, игрушек, книг и канцелярских товаров.

В: Люди каких профессий там работают?

Д: Администратор выбирает товары для магазина (продукты и промышленные товары), выдаёт их продавцам в разных отделах, размещает объявления и помогает продавцам рекламировать товары.

Продавцы продовольственных и промышленных товаров раскладывают товары на витринах, обслуживают покупателей, принимают от них выбранный товар и взвешивают его, а также наклеивают ценники.

Клиенты покупают необходимые товары, оплачивают их на кассе, складывают покупки в сумки и соблюдают правила поведения в общественных местах.

Кассир пересчитывает товары, принимает деньги (или использует кредитную карту), выдаёт сдачу, чек и сам товар.

В: Знаете ли вы о магазине, где можно найти всё необходимое: молоко, хлеб, мыло, стиральный порошок, посуду, игрушки, тетради, ручки и даже ошейник для собаки? Это похоже на волшебство, но такой магазин действительно существует и называется супермаркетом. Вы когда-нибудь слышали о нём?

Д: да!

В: хорошо! Как вы считаете, чем супермаркет отличается от обычного магазина?

Д: В супермаркете товары доступны для самостоятельного выбора и покупки, в отличие от магазинов, где товары отпускаются только продавцом.

В: верно, друзья. В обычном магазине продавец выдаёт товары, а в супермаркете мы сами выбираем их и кладём в корзину или тележку. Как вы думаете, зачем нам нужна тележка в супермаркете?

Д: чтобы было удобнее складывать в неё продукты и нести к кассе.

В: В супермаркете есть большой выбор товаров и дополнительные удобства: корзины, тележки, камеры хранения. Также там установлено несколько касс. Как вы думаете, почему?

Д: Много людей.

В: верно, ребята. В супермаркетах часто бывает много посетителей, и каждый хочет быстро оплатить покупки. Поэтому там предусмотрено несколько касс. Обратите внимание на то, как в супермаркете размещены товары. Они находятся на полках, в холодильниках и корзинах, чтобы покупатели могли легко взять их, изучить цены, внешний вид и срок годности продуктов.

Супермаркеты разделены на секции. Каждая секция имеет своё название, например, секция бытовой химии, секция молочных продуктов, секция хлебобулочных изделий, мясной отдел и отдел игрушек. Как вы думаете, зачем это нужно?

Д: благодаря этому покупатели могут быстро найти нужный им товар.

В: В супермаркете работают продавцы, которые помогают клиентам найти нужный товар, взвешивают и упаковывают его. Кассиры считают общую стоимость покупок, принимают деньги и выдают чеки и пакеты. Администратор следит за состоянием товаров и их сроками годности, раскладывает товары на прилавках и размещает ценники. Охранники обеспечивают порядок и предотвращают кражи.

Ребята, давайте поиграем! Возьмите из волшебного мешочка карточку с ролью, которую вам предстоит исполнить. После распределения ролей напомните детям о правилах общения между покупателем и продавцом. Главное правило игры — не использовать слова «будьте добры», «пожалуйста», «спасибо» при покупке товаров и оказании услуг.

Администратор открывает супермаркет и приветствует покупателей. Покупатели отправляются в разные отделы и совершают покупки. Товары имеют цены до 10 рублей. В игре используются весы для взвешивания продуктов.

Во время игры дети выполняют свои роли. Продавец вежливо приветствует покупателей, предлагает товар, описывает его, даёт осмотреть, показывает, как с ним обращаться, называет цену, взвешивает товар, упаковывает его и приклеивает ценник.

Покупатель выбирает товар, подходит к кассе с оплатой указанной суммы (наличными или картой), берёт чек и забирает товар у продавца.

Кассир определяет общую стоимость товаров, принимает оплату наличными или картой, выдаёт сдачу, чек и, по желанию клиента, предоставляет пакеты.

Охранник следит за порядком и предотвращает попытки людей спрятать товар.

Во время игры в кондитерском отделе возникает проблема. Администратор объявляет по радио о поступлении новых товаров и предлагает покупателям приобрести их.

Дети приходят в кондитерский отдел, где им нужно разложить печенье по коробкам разной геометрической формы в соответствии с количеством углов на коробке. Они располагают коробки рядом с цифрами и обнаруживают лишнюю круглую коробку.

Вопрос: можно ли без пересчёта определить, где больше или меньше печенья? Ответ: нет, без пересчёта это невозможно.

Администратор: Уважаемые покупатели, если вам понравился вновь поступивший товар, то можете его купить.

В конце игры администратор объявляет по радио, что рабочий день в супермаркете завершается, и предлагает покупателям завершить свои покупки. Затем он приглашает их вернуться завтра. Когда покупатели уходят, продавцы приводят торговый зал в порядок и возвращаются на свои рабочие места.

В конце игры подводим итоги.

## **5. Примерный конспект сюжетно-ролевой игра «Агентство недвижимости»**

**Цель.** Развивать социальную активность детей и их понимание окружающего мира, закреплять знания о функционировании агентств по продаже недвижимости, а также предоставлять детям возможность пробовать себя в роли взрослых.

**Задачи:** Развивать способность детей разделяться на группы в соответствии с сюжетом игры и затем снова объединяться. Продолжать развивать умение связывать разные действия в логической последовательности и самостоятельно распределять роли.

Совершенствовать навыки ролевого общения и расширять словарный запас детей. Воспитывать уважение к профессиям менеджера, агента, налогового инспектора и нотариуса, а также объяснять важность совместной работы в их деятельности.

Предварительная работа: Изучение профессии администратора, агента по недвижимости и кассира; анализ каталогов недвижимости и квартир; ознакомление с понятием договора купли-продажи и его важности, а также с личным документом «паспортом».

Материал: Оформление агентства по недвижимости: вывеска, клавиатура для администратора, телефоны, фотографии квартир, договоры, кошельки, паспорта, деньги, кассовые аппараты, чековая бумага, шариковые ручки, стулья для администраторов, агентов и кассиров, материалы для создания макетов участков и квартир, большие листы ватмана для схем застройки, бейджи для менеджеров.

В: Дети, давайте вспомним, в какие игры вам нравится играть. Давайте сегодня поиграем в игру «Агентство недвижимости». Какие роли вам нужны для этой игры?

Д: администратор, клиент, агент, кассир.

В: сейчас я предлагаю вам распределить роли.

Воспитатель: Роли вы выбрали, а что будет делать администратор?

Д: Администратор агентства недвижимости будет отвечать за организацию работы агентства, координировать действия сотрудников и клиентов, решать возникающие проблемы и конфликты.

В: что будет делать клиент?

Д: Клиент в агентстве недвижимости будет выбирать недвижимость для покупки или аренды, общаться с агентами, просматривать доступные варианты и принимать решение о покупке или аренде на основе своих предпочтений и бюджета.

В: что будет делать агент?

Д: Агент в агентстве недвижимости будет заниматься поиском подходящих вариантов для клиента, организовывать показы объектов, вести переговоры с продавцами и арендодателями, оформлять необходимые документы и сопровождать сделку от начала до конца.

В: что будет делать кассир?

Д: Кассир в агентстве недвижимости будет выполнять следующие функции: приём платежей от клиентов за услуги агентства; выдача клиентам квитанций об оплате; контроль наличия и сохранности денежных средств; обеспечение безопасности и порядка в кассе.

Ход игры.

Когда клиент приходит в агентство, ему необходимо позвонить в домофон.

Клиент: здравствуйте, это агентство недвижимости?

Администратор: здравствуйте, да.

Клиент: Я хочу купить квартиру

Администратор: пожалуйста, пройдите к двери.

Клиент: здравствуйте!

Администратор: здравствуйте! Присаживайтесь, пожалуйста. Меня зовут (имя ребёнка), я администратор. Сейчас я посмотрю на компьютере, к какому специалисту вас направить.

Администратор нажимает на клавиатуре клавиши.

Клиент: Спасибо.

Администратор: Подойдите к агенту за столом номер 1.

Клиент: Спасибо.

Агент: здравствуйте! Меня зовут (имя ребёнка). Чем я могу вам помочь?

Клиент: Я планирую приобрести недвижимость.

Агент: Подскажите, пожалуйста, где вы хотите купить квартиру.

Клиент: В городе Армавир, на улице Ленина

Агент: посмотрите, пожалуйста, вот в этих домах есть квартиры на продажу. В каком доме вы хотите поискать варианты?

Клиент хочет показывать на изображение.

Агент: как много комнат должно быть в квартире?

Клиент: В квартире должны быть кухня, спальня, гостиная и детская комната.

Агент: Я вас поняла. Скажите, какую сумму вы готовы потратить?

Клиент: Я готова заплатить 100 тысяч рублей.

Агент: хорошо, давайте заключим договор купли-продажи.

Агент протягивает клиенту договоры, даёт ему ручку. Они оба подписывают документы.

Агент: приступим к оформлению документов. Мне нужен ваш паспорт. Клиент предоставляет необходимые документы. Я займусь оформлением документов, а вы пока пройдите к кассе и оплатите покупку.

Клиент: здравствуйте! Я бы хотел оплатить покупку квартиры согласно договору.

Кассир: пожалуйста, присаживайтесь. Вам необходимо оплатить 10 тысяч рублей.

Клиент: отлично, вот ваши деньги.

Кассир: Клиент получает чек после того, как кассир пробивает его через кассовый аппарат.

Вот ваш чек. Обратитесь к представителю компании. Всего доброго!

Клиент: спасибо, до свидания!

Агент: вот документы на квартиру. Поздравляю вас с покупкой и жду снова в нашем агентстве недвижимости.

Клиент: благодарю за качественное обслуживание (направляется к выходу)

Администратор: до свидания!

Клиент: до свидания!

Воспитатель: Ребята, сегодня мне очень понравилось, как вы играли, хорошо справились со своими ролями, были вежливы, правильно вели себя в общественных местах. В следующий раз, когда вы будете играть в эту игру, вы можете поменяться ролями.

## 6. Примерный конспект сюжетно-ролевой игры «РЖД»

**Цель:** обобщить и структурировать информацию о том, как люди перемещаются по железной дороге, а также об особенностях этого процесса.

**Задачи:** познакомить детей с правилами поведения на вокзале и в общественном транспорте, а также расширить их знания об этих правилах.

Объяснить детям важность соблюдения основных принципов поведения в транспорте, таких как скромность, отсутствие беспокойства для окружающих и уважение личного пространства других пассажиров.

Закрепить навыки правильного невербального общения: тихая речь, сдержанность в выражении эмоций и отсутствие резких движений.

Развивать коммуникативные навыки детей, учить их слушать других без прерывания и отвечать полными предложениями.

**Материал:** Два плоских вагона, одежда для кассира и проводницы, указатель «касса», поднос со стаканами и подстаканниками, фуражки для машиниста и его помощника. Атрибуты для детей: сумки, рюкзаки и головные уборы. Раздаточные материалы включают билеты на поезд, табло с расписанием поездов и вывеску «музей». Также присутствуют фарфоровые куклы, расположенные за ширмой.

Предварительная работа: Обсуждение правил поведения в общественном транспорте и на вокзале, а также дидактические игры на эту тему.

### **Ход игры**

**В:** Друзья, я знаю, что вам нравится путешествовать, поэтому сегодня мы отправимся в долгое путешествие на поезде. Мы едем в Москву! Давайте поедem все вместе и посетим кукольный музей. Выберите себе роль и возьмите необходимые вещи.

А без чего нельзя сесть в поезд?

**Д:** без билетов

**В:** где мы их покупаем?

**Д:** Билеты на поезд можно приобрести в кассах вокзала или онлайн на сайте РЖД.

**В:** Ксюша будет работать кассиром, а мы придём к ней, чтобы купить билеты.

**Д:** Здравствуйте, я хотел бы купить билет на поезд до Москвы. Дайте билет туда и обратно.

Все приобретают билеты и занимают места в зале ожидания.

**В:** Билеты уже у нас на руках. Давайте посмотрим, какие данные указаны в них.

**Д:** Время отправления поезда и маршрут.

**В:** Где ещё можно узнать время отправления или прибытия поезда?

**Д:** можно узнать время отправления или прибытия поезда на информационных табло на железнодорожных станциях или в мобильном приложении РЖД.

**В:** Можно ли опоздать на поезд на небольшое время?

Д: нет, поезд отправляется строго по расписанию

В: Мы приближаемся к поезду.

Кто управляет поездом?

Д: Машинист.

В: Всё верно. А помогает ему в этом деле помощник машиниста.

Выбирают считалочкой.

Алёша будет машинистом, а Андрей — его помощником.

Интересно, что находится в вагоне? Я слышала, что некоторые дети ездили на поезде дальнего следования и знают, как устроен вагон.

Д: Вагон разделён на маленькие комнаты — купе, в каждом из которых размещается четыре человека.

В: Двери поезда открыты, и на платформе рядом с ними стоит проводник.

Д: Проводница — хозяйка вагона.

В: Нужно выбрать проводника.

Дети выбирают проводника с помощью считалочки.

Проводник. Вот ваши билеты, дети. Покажите их. Проходите и занимайте свои места. Не выбрасывайте билеты, по ним вы вернётесь обратно.

(дошкольники проходят по «вагону»)

В: Пожалуйста, размещайтесь и развешивайте свою одежду. Положите багаж в багажное отделение. Перед отправлением поезда давайте вместе повторим правила поведения в нём:

- не шуметь;
- не бегать по вагону;
- не ссориться;
- не мешать другим пассажирам;
- не высовываться из окон;
- не бросать мусор в окна;
- не стоять на ступеньках;
- не прислоняться к дверям;
- не открывать внешние двери;
- во время движения держаться за поручни или спинки сидений;
- без необходимости не трогать стоп-кран.

В: Какие занятия можно выбрать во время движения поезда?

Д: Во время движения поезда можно почитать книгу, взятую с собой перед поездкой, поиграть в настольные игры, а также тихо спеть песню «Мы едем, едем, едем».

Проводник предлагает пассажирам горячий чай.

В: Пришло время поделиться интересными историями. Кто-нибудь уже был в музее? Или вы посещали кинотеатр?

Дети делятся забавными историями.

Проводник: Дорогие пассажиры, взгляните в окно — мы в Москве! Пожалуйста, не забывайте свои вещи.

Дети выходят из поезда

В: Мы оказались в Москве (обращаю внимание на электронное табло с надписью «МОСКВА»).

Пойдёмте со мной. Видите вывеску «Музей»? Мы на месте. Ребята, это музей настоящих фарфоровых кукол.

(слушают рассказ воспитателя, рассматривают кукол)

Вам было интересно? Понравилось в музее? Теперь нам пора возвращаться. Куда нужно пойти, чтобы сесть на поезд?

Дети: на вокзал.

В: Как же нам узнать когда отправляется наш поезд?

Дети: Посмотреть расписание на табло для поезда номер 245, маршрут Москва — Армавир, отправление в 15:00.

В: Ребята, мы как раз вовремя.

Проводница: Мы достаточно погуляли, теперь пора домой. Проходите и устраивайтесь поудобнее.

Дети дружно сели в поезд и посмотрели в окно. Машинист дал сигнал, и поезд тронулся. Проводник предлагает всем чай. Наверное, вы уже устали и проголодались.

Воспитатель: Ребята, поделитесь впечатлениями о нашей прогулке. Что интересного мы увидели? Какая кукла вам понравилась больше всего и почему? Хотели бы вы себе такую куклу?

Теперь вы можете продолжить играть самостоятельно, выбрать других машиниста и помощника, если хотите.

## **7. Примерный конспект сюжетно-ролевой игры «Салон сотовой связи»**

**Цель:** Обеспечить условия для социализации детей в процессе игры «Салон сотовой связи».

**Задачи:** познакомить детей с профессиями оператора сотовой связи, менеджера и консультанта. Способствовать отражению в игре аспектов социальной реальности. Учить детей самостоятельно выбирать роли в соответствии с игровым замыслом и развивать диалогическую речь, развивать у детей творческие способности при выполнении ролевых действий, ведении ролевого диалога, использовании игровых атрибутов, выборе игрового места и разделении зон для дальнейшего взаимодействия.

Материал Сотовые телефоны (подержанные и самодельные), кабели, коробки от телефонов, бейджи для сотрудников (бывшие в употреблении и самодельные), ноутбуки (имитация из футляра DVD), рекламные журналы, каталоги (подержанные и самодельные), игрушечные инструменты для ремонта телефонов (пинцет, отвёртка, увеличительное стекло и т. д.), терминал (из

картонной коробки), каталог моделей телефонов, передвижная доска — коллаж, чеки для терминала, деньги, бланки, подбор предметов-заместителей: брусок — телефон, шнур, верёвка — кабель, бумага — деньги.

Предварительная работа Обсуждение профессий, изучение иллюстраций, связанных с игрой. Обмен опытом между детьми и педагогом. Чтение произведений К. И. Чуковского «Телефон» и Н. Носова «Телефон».

### **Ход игры.**

**В:** У меня проблема: что-то непонятное происходит с моим телефоном. Я не могу дозвониться до друзей, возможно, он сломался, ведь он уже не новый. Подскажите, что мне делать и где я могу быстро найти новый, современный телефон, вдруг кто-то позвонит с важными новостями? Может быть, мы вместе откроем наш собственный салон связи, где сможем не только покупать, но и ремонтировать старые телефоны?

Кто работает в салоне сотовой связи?

**Д:** директор салон, менеджеры по продажам, операторы-кассиры, продавцы-консультанты, мастера по ремонту сотовых телефонов.

**В:** Какие обязанности они выполняют?

**Д:** Обязанности директора салона сотовой связи: планирование и организация работы салона, персонала;

Обязанности менеджера по продажам: продажа услуг сотовой связи, консультация клиентов.

Обязанности оператора-кассира: обслуживание клиентов на кассе, приём платежей;

Обязанности продавца-консультанта: продажа смартфонов, аксессуаров и услуг;

Обязанности мастера по ремонту сотовых телефонов: ремонт и обслуживание мобильных телефонов;

Распределим роли с помощью волшебного мешочка и можем приступать к игре.

Внимание, внимание! В нашем городе открывается салон сотовой связи «Связной»! Требуются постоянные сотрудники: директор, менеджер, продавец-консультант и оператор-кассир. Воспитатель и дети выбирают директора салона, который проводит собеседования и набирает персонал. Остальные дети выступают в роли клиентов.

**Продавец:** Приветствуем вас в нашем салоне сотовой связи! У нас широкий ассортимент телефонов и аксессуаров к ним. Чем можем помочь?

**Клиент:** Я выбираю подарок на день рождения для моей 12-летней дочери. Какие модели вы можете предложить?

**Продавец:** Вот два современных телефона на выбор. Первый — недорогой, с фотокамерой и картой памяти, в белом или чёрном цвете. Второй — более дорогой, красного цвета, раскладной, с большим экраном и большим объёмом памяти.

Клиент: Предлагаю рассмотреть другой вариант — смартфон с молодёжным дизайном, который будет соответствовать вкусам вашей дочери.

Продавец: Обратите внимание на эту модель. Она выполнена в белом цвете с красивым узором, тонкая и оснащена большим экраном. Этот смартфон популярен среди имеет доступ к интернету.

Клиент: Уточните, пожалуйста, стоимость этого телефона.

Продавец: Пять рублей. При покупке телефона предоставляется бесплатный чехол.

Клиент: Меня устраивает цена. Я беру. Оформляйте покупку.

Клиент: оформите его в подарочной упаковке, пожалуйста.

Продавец упаковывает товар и оформляет документы. Это гарантийный талон. Если телефон сломается, мы бесплатно его починим.

Клиент: Спасибо!

Продавец: Удачных покупок! Будем рады видеть вас снова. До свидания.

Клиент: До свидания.

## **8. Примерный конспект сюжетно-ролевой игры «Кафе»**

**Цель:** Развивать у детей навыки организации и проведения игры «Кафе», расширять их знания о работе сотрудников кафе и правилах поведения в общественных местах.

**Задачи:** Познакомить детей с профессиями администратора, официанта, кассира, повара, музыканта. Закрепить знания детей о правилах поведения за столом и в общественных местах. Развивать диалогическую речь детей и умение применять знания об окружающем мире в игре. Развивать внимание, память, логическое мышление и воображение. Научить детей играть по своему замыслу и стимулировать их творческую активность.

Сформировать у детей правильное взаимодействие друг с другом.

Воспитать в детях доброжелательность и готовность помочь другим.

Закрепить умение самостоятельно выбирать и использовать атрибуты игры.

Воспитать уважение к людям разных профессий.

**Предварительная работа:** Беседы с детьми на тему «Что такое кафе?» — обсуждение того, что происходит в кафе, какие блюда и напитки там подают, кто работает в кафе, и знакомство с понятием «меню».

Также беседы о труде работников столовых и кафе, рассматривание иллюстраций и картин с изображениями кафе и его посетителей, а также чтение произведений К. И. Чуковского, В. Маяковского для знакомства детей с различными профессиями и формирования представлений о труде взрослых.

**Материал:** Аксессуары, игрушечная кухонная утварь, детская мебель (столы, стулья, плита, скатерти), наборы продуктов, подносы, меню, деньги, кошельки, чеки, награды, музыка, микрофон, музыкальные инструменты, таблички с надписями «Администратор кафе», «Официант» (две штуки), «Кассир».

### **Ход игры.**

В: Дети, сегодня я нашла приглашение в почтовом ящике.

Предлагаю прочитать!

Дорогие друзья! Приглашаем вас посетить наше детское кафе! Разнообразие блюд и доступные цены вас приятно удивят. Ведущая Ягодка не даст вам скучать. Ждём вас по адресу: детский сад 11, группа №1.

В: хотели бы вы посетить это кафе? Зачем люди ходят в кафе?

Д: чтобы отдохнуть, поесть, пообщаться, сходить на свидание или послушать музыку.

В: Я тоже хочу пойти с вами в это кафе. Но оно находится далеко от детского сада, как же нам туда добраться? (Ребята предлагают разные варианты: на автомобиле, на такси, на троллейбусе.) Мы выбираем самый удобный — автобус.

Ребята строят автобус из стульев и модулей.

В: Кто же повезёт нас? Может быть, водитель автобуса?

Д: водитель

В: Кого мы назначим водителем? (Ребята предлагают кандидатуры и выбирают самого надёжного водителя, который знаком с правилами дорожного движения. Также в автобусе есть кондуктор, он продаёт билеты пассажирам и следит за порядком. Кондуктор проверяет билеты и рассаживает пассажиров по местам.)

Во время поездки в автобусе не забывайте о правилах поведения в общественном транспорте.

Д: во время движения запрещается трогать двери руками, громко разговаривать и высовываться в окна.

В: Мы прибыли! Пожалуйста, выходите.

Когда ребята подходят к кафе, они замечают, что оно закрыто.

В: так, кажется, всё пошло не по плану. Все работники кафе оказались больны, и если мы не найдём им замену, праздник для детей не состоится. Что же нам делать?

Д: предлагаю попробовать свои силы и взять на себя обязанности сотрудников кафе, чтобы праздник для детей всё-таки состоялся.

В: Какие специалисты работают в кафе?

Д: В кафе работают администратор, официант, кассир, повар, кулинар, охранник и уборщица.

воспитатель выступает в роли администратора кафе.

В: что должен делать повар в кафе?

Д: Повар в кафе занимается приготовлением пищи, варкой и жаркой различных блюд.

В: Что должен делать кассир?

Д: Кассир принимает деньги от посетителей и выдаёт им сдачу.

В: Каковы обязанности официанта?

Д: Официант должен вежливо принимать заказы, приносить еду и обслуживать столики.

В: - Чем занимается уборщица?

Д: Уборщица поддерживает чистоту, убирает мусор, моет полы, туалеты и протирает поверхности от пыли.

В: также в кафе могут работать аниматоры, которые развлекают посетителей, проводят игры и конкурсы.

Давайте определимся с ролями в нашем кафе. Нужно распределить обязанности. Я тоже буду участвовать и выберу для себя роль администратора кафе. Этот человек встречает гостей, рассаживает их за столики и следит за комфортом и удобством посетителей.

Распределение ролей.

В: Ребята, каждое кафе имеет своё название. Наше кафе тоже не исключение, только его название зашифровано, и мы должны его разгадать.

В: отлично! С этого момента наше кафе будет называться «Дружба».

Организация игрового пространства.

Игроки надевают специальную одежду и аксессуары.  
Клиенты берут свои кошельки и сумки, выходят за дверь.  
Посетители заходят в кафе.

Администратор: Добро пожаловать в наше кафе «Дружба»! Выбирайте столик и делайте заказ.

Дети садятся за столики. Официанты раздают меню. Клиенты изучают меню и выбирают блюда.  
Посетители делают заказы.  
Звучит музыкальная трель.

Администратор: сегодня вас приветствует озорная ведущая – Ягодка.

Выходит, Ягодка в ярком костюме и говорит:

— Приветствую вас, ребята! Я уверена, что вы все очень смыслёные! Давайте вместе поиграем в игру «Отгадай загадку» и выиграем призы!

Ягодка загадывает загадки и награждает тех, кто правильно отвечает.

Сделан он из молока, но твёрды его бока. Дырок в нём не сосчитать, вкусно с хлебом поедать. (Сыр)

Оно во рту буквально тает, в жару всегда нас охлаждает. Но кушать нужно осторожно, ведь заболеть вполне возможно. (Мороженое)

Его мне принесли на день рождения, все гости ожидают в предвкушении. И крем его вкуснейший лезет в рот. Как он прекрасен, сладкий, вкусный... (торт)

Администратор: А сейчас сюрприз для наших гостей: музыкальная пауза. Два музыканта выходят и начинают играть на своих инструментах, а дети подпевают. Звучит песня «Дружба».

Теперь переходим к конкурсу «Спортивный». Объявляется соревнование «Виды спорта». Участники по очереди называют различные виды спорта.

Победителем становится тот, кто сможет назвать больше всего видов спорта. Призы получают все участники соревнования.

Администратор Наша развлекательная программа подошла к концу. Первый рабочий день тоже завершается. Уважаемые посетители, пожалуйста, оплатите ваши заказы.

Администратор. До скорой встречи! Надеемся, вам было у нас комфортно. Приходите к нам снова, мы будем рады видеть вас.

Администратор просит сотрудников навести порядок в кафе, чтобы игра могла продолжаться.

## Глава 3

### Взаимодействие с родителями

#### 3.1. Консультация «сюжетно-ролевая игра в жизни ребенка»

Игра важна для ребёнка, была важна, и будет важна всегда. Если вы считаете, что игра — это просто развлечение и пустая трата времени, то глубоко заблуждаетесь. В процессе игры ребёнок учится анализировать, развивает воображение, мышление и многое другое.

Что такое сюжетно-ролевые игры?

Сюжетно-ролевые игры — это процесс, в котором дети принимают на себя определённые роли и действуют согласно определённому сценарию или создают его самостоятельно. Это своего рода театральное представление, где дети вживаются в роль и ведут себя так, будто они являются персонажами игры.

Сюжетно-ролевые игры становятся значимыми для ребёнка, когда он начинает использовать предметы не только по прямому назначению, но и в рамках игрового сюжета. В процессе таких игр у детей появляется стремление подражать взрослым, они учатся взаимодействовать с другими игроками, например, сверстниками или родителями.

Сюжетно-ролевая игра изначально проявляется в том, что ребёнок подражает действиям взрослых. Малыш сам пылесосит, готовит еду, укладывает игрушки спать и делает вид, что ремонтирует что-то. Со временем ребёнок начинает разыгрывать знакомые ситуации из жизни: посещение больницы, поход в магазин и так далее.

На этом этапе сюжетно-ролевой игры добавляются диалоги между персонажами. Родитель может помочь ребёнку, поддерживая игру и обучая диалогам. Если вы будете участвовать в игре, то к двум с половиной годам ребёнок сможет самостоятельно играть в сюжетно-ролевые игры с игрушками.

Затем игра усложняется благодаря появлению сюжета — объединению нескольких ситуаций. Например, сюжетом может быть поездка на природу: сначала ребёнок соберёт нужные вещи, затем сядет в транспорт, на месте разложит свои сумки, может взять удочку и порыбачить или что-то ещё в таком духе. Дети начинают договариваться об условиях игры, что развивает деловое общение.

Дети постарше легко включаются в сюжетно-ролевые игры, но это не значит, что взрослые могут оставаться в стороне. Если родители не будут предлагать ребёнку новые ситуации для игры, он может остановиться в развитии и потерять самостоятельность. Творчество и самостоятельность в сюжетно-ролевых играх показывают уровень развития мышления ребёнка.

Игрушки играют важную роль в развёртывании самостоятельной игры старшими дошкольниками. В отличие от малышей, которые следуют сюжету, предложенному предметной обстановкой, старшие дошкольники сами создают предметно-игровую ситуацию, соответствующую выбранной теме и ходу игры, подчиняя её своему игровому замыслу.

Игра дошкольников во многом зависит от игрушек и предметов, которые их заменяют. Главное требование к таким игрушкам-заместителям — удобство использования в игровых действиях и соответствие размерам других игровых материалов. Важно, чтобы игрушка напоминала нужный предмет по общим очертаниям. Например, куклу можно сделать из полотенца, свернув его и надев фартук или бант, а вместо тарелки использовать картонный кружок.

При правильной организации игры дети не только с удовольствием используют предложенные взрослыми предметы-заместители, но и самостоятельно выбирают и договариваются о том, чем они будут обозначаться («Вот это кукла», «Это тарелка»). Иногда они даже наделяют игрушку определённой ролью («Давай это будет папа, а это дочка»). Дети часто используют игрушки для игры, но начинают применять жесты, слова и определённые положения предметов или самих себя.

В этом возрасте особую важность приобретают различные атрибуты: шапки, фартуки, халаты и сумки. В этот период необходимы игрушки, которые отражают особенности рабочих инструментов в разных профессиях. Доктору нужен халат, стол для приёма пациентов, палочка, которая будет играть роль градусника или шприца, и, конечно же, пациенты, которые будут терпеливо ждать помощи врача и медсестры. Пациентами могут быть большие куклы с легко снимаемой одеждой или младенцы, завернутые в одеяла. У больных детей должны быть свои родители.

Для ребёнка 6–7 лет основное значение имеет не выполнение ролевых действий с помощью игрушек, а общение с теми, кто играет другие роли, связанные с его собственной ролью и смыслом сюжета игры. Это существенно меняет требования к игрушкам и заставляет задуматься о том, какими они должны быть не только в игре, но и в реальной жизни. Теперь дети играют не только в семью, школу или больницу, но и в покорение космоса, сбор урожая или строительство газопровода.

Сюжетно-ролевые игры действительно важны для развития ребёнка. Они помогают детям учиться согласовывать свои действия с другими участниками, примерять на себя разные личностные качества и находить выходы из

различных ситуаций. В процессе игры ребёнок становится творческой и самостоятельной личностью, готовой решать жизненные задачи.

### **3.2. Сценарий «Сюжетно-ролевой игры в жизни дошкольника»**

Звучит песня «Куда уходит детство».

Здравствуйтесь, дорогие родители! Мы рады видеть вас здесь, за этим круглым столом. Сегодня мы обсудим детские игры и игрушки, их значение в познании мира и влияние на развитие наших детей. Многие из нас до сих пор помнят свои любимые игрушки и игры. Они напоминают нам о нашем детстве, возвращая нас на много лет назад. Во многих семьях игрушки передаются из поколения в поколение, и они становятся ценными, потому что связаны с приятными и добрыми детскими воспоминаниями.

Чтобы наш разговор получился душевным и искренним, предлагаю вам заполнить визитку. На визитной карточке напишите своё имя, отчество и нарисуйте картинку, соответствующую вашему настроению.

Психологическая разминка «Улыбка»

Я хотела бы узнать, в хорошем ли вы настроении? Как можно передать это другим людям без слов при встрече? Как можно сообщить о своём хорошем настроении без слов? Конечно же, улыбкой. Улыбнитесь человеку справа от вас, улыбнитесь человеку слева от вас. Улыбка согревает теплом, демонстрирует вашу доброжелательность и улучшает настроение.

Пожалуйста, отвечайте на вопросы искренне и открыто.

1. В какие игры вы недавно играли с ребёнком?
2. Что вы будете делать, если ребёнок попросит вас поиграть с ним?
3. Какие игры ваш ребёнок предпочитает больше всего?
4. Что вы учитываете при выборе новой игрушки и чем руководствуетесь?
5. Рассказываете ли вы ребёнку об играх, в которые сами играли в детстве?
6. Как вы поступаете, если игрушка ломается?
7. Где ваш ребёнок играет дома и какие условия для этого созданы?
8. Какие игрушки нравятся вашему ребёнку больше всего?
9. Кто чаще играет с ребёнком — мама или папа?

Эта тема выбрана не случайно, ведь каждый родитель хочет, чтобы их ребёнок вырос умным и самостоятельным и смог занять достойное место в обществе. Во время игр дети учатся так же, как и в других видах деятельности. Принимая на себя различные роли в игре, они готовятся к взрослой жизни. Игра для ребёнка — это своего рода машина времени, позволяющая ему прожить те моменты, которые ожидают его в будущем. Влияние игры на развитие личности ребёнка невозможно переоценить. Игра может положительно влиять на

отношения между детьми, вовлекать застенчивых и замкнутых детей в активную деятельность и воспитывать сознательную дисциплину.

В нашем детском саду педагоги играют с детьми в с/р игры:

Сюжетно-ролевые игры, имитируя бытовую, трудовую и общественную деятельность взрослых, способствуют развитию детской инициативы, творчества и наблюдательности.

Сюжетно-ролевые игры делятся на три типа: ролевые игры, режиссёрские и игры-драматизации. Давайте разберёмся, в чём разница между ними и какие игрушки нужны детям для участия в них.

В ролевой игре ребёнок является главным действующим лицом, а другие дети или игрушки исполняют роли. В этой игре ребёнок проигрывает ситуации, представляя себя взрослым.

В режиссёрской игре ребёнок выступает в роли кукловода, управляя событиями и меняя правила. Здесь игрушки выполняют свои роли, а ребёнок контролирует ситуацию.

Игра-драматизация предполагает точное воспроизведение сюжета из книги, сказки или мультфильма. Игрушки и другие предметы используются для создания соответствующей атмосферы и персонажей

Для режиссёрской игры действительно нужны небольшие игрушки, так как действие часто разыгрывается на столе. Вам подойдут куклы размером до 30 см, а также различные животные — дикие и домашние. Обратите внимание на матрешек, объёмные сказочные пазлы, наборы для пальчикового театра и шнуровки с персонажами и элементами ландшафта.

Для игры-драматизации подойдут игрушки, которые ребёнок использует в других играх. Однако иногда могут потребоваться дополнительные аксессуары, например, волшебная палочка. Взрослый может помочь ребёнку сделать такой реквизит из подручных материалов. В некоторых случаях ребёнку может понадобиться настоящий костюм. Однако он не всегда обязателен, иногда достаточно одного аксессуара, например, красного креста на шапке или картонного щита. Остальное ребёнок может придумать сам.

Существует много разных игрушек. Для ребёнка игрушка — это не предмет, которым можно гордиться, а всего лишь вспомогательное средство для игры. Ценность игрушки проявляется в процессе её использования и зависит от активности детского воображения. Пусть дети наслаждаются игрой!

Давайте ещё немного поиграем. Присоединяйтесь, пожалуйста. Мы подготовили несколько игр, в которые обычно играют ваши дети. Педагог поможет начать и развить игру, а вы продолжите сюжет самостоятельно.

Встреча подошла к концу, и я хотел бы поблагодарить всех за участие. Вы нашли время присоединиться к нам и обсудить важность сюжетно-ролевых игр для дошкольников. Теперь каждый из вас, наверное, сможет поделиться своими мыслями о том, как эти игры влияют на развитие детей.

Рефлексия:

В дошкольном возрасте игра является основной деятельностью, которая влияет на развитие интеллекта, физических и моральных качеств ребёнка. Игра важна для счастья детей, их здоровья и правильного развития. Она приносит радость, делает детей весёлыми и жизнерадостными. Во время игры дети активно двигаются, бегают, прыгают и строят, благодаря чему становятся крепкими, сильными, ловкими и здоровыми.

Кроме того, игра способствует развитию сообразительности и фантазии у детей. Когда они играют вместе, то учатся жить дружно, уступать друг другу и заботиться о своих товарищах.

В заключение хочу сказать: давайте играть вместе с детьми как можно чаще. Ведь игра — это отличный способ укрепить физическое, духовное и эмоциональное здоровье ребёнка. Открывайте мир вместе с вашими детьми! До новых встреч!

### **3.3. Сценарий деловой встречи с родителями по теме «Сюжетно-ролевая игра в жизни ребенка»**

Добрый вечер, дорогие родители! Мы рады видеть вас на нашей встрече. Сегодня мы обсудим роль сюжетно-ролевых игр в развитии детей.

Игра всегда была, есть и будет важной составляющей жизни ребёнка. Если вы считаете, что игра — это просто развлечение и пустая трата времени, то глубоко заблуждаетесь. В процессе игры ребёнок учится анализировать, развивает воображение, мышление и многое другое, что способствует его развитию.

В современном мире дети играют всё меньше из-за развития технологий. Они проводят много времени перед телевизором и компьютером, смотрят мультфильмы и различные передачи. Согласно мнению психологов и учёных, игра играет главную роль в жизни детей дошкольного возраста.

Среди всех детских игр особое место занимает сюжетно-ролевая игра, где дети примеряют на себя роли взрослых или героев сказок и разыгрывают воображаемые ситуации, взаимодействуя друг с другом в качестве этих персонажей.

Сюжетно-ролевые игры имеют огромное значение для развития ребёнка. С одной стороны, это свободная и эмоциональная деятельность, которая приносит радость. С другой стороны, такие игры учат детей контролировать своё поведение в соответствии с правилами и общепринятыми нормами.

1. Сюжетно-ролевые игры носят коллективный характер, но дети могут играть и самостоятельно. Такие игры имитируют реальную жизнь, где каждый участник исполняет определённую роль. Эти игры имеют большое значение для развития детей, поскольку они способствуют формированию социальных навыков, воображения, мышления и анализа. Создание сюжета в игре способствует развитию фантазии.
2. Диалоги между игроками развивают речь.
3. Использование заменителей предметов развивает воображение.

4. Создание костюмов демонстрирует творческие способности детей.
5. В процессе игры дети познают окружающий мир.
6. В игре дети знакомятся с действиями и взаимоотношениями взрослых.
7. Самооценка развивается благодаря оценке своих способностей, качеств и положения среди других детей, что влияет на отношение к успехам и неудачам.

Существует множество сюжетно-ролевых игр, которые различаются в зависимости от возрастной группы. Детям предлагают разные игры, соответствующие их уровню развития, и сложность заданий постепенно увеличивается.

«Семья». Мама готовит еду, кормит дочку и папу. Однако дочка заболела, и папа решает отвезти её вместе с мамой в поликлинику. Если поликлиника находится слишком далеко, мама может вызвать врача на дом.

«Парикмахерская». Перед праздником мама и дочка идут в парикмахерскую, чтобы подготовиться к предстоящему мероприятию. После этого мама отправляется в магазин за продуктами, готовит праздничный обед и встречает гостей.

«Поликлиника». Доктор принимает пациентов. Мама приводит дочку к доктору. Доктор спрашивает о месте боли, прослушивает, измеряет температуру. Медсестра делает инъекции. Доктор посещает больного на дому, осматривает его, выписывает лекарства. Мама приобретает лекарства в аптеке.

«Кукольный театр». В детском саду дети показывают знакомую сказку на фланелеграфе. Воспитатель исполняет роль бабушки, которая рассказывает сказку из волшебного сундучка. В представлении участвуют игрушечные персонажи: мышка, лягушка, заяц, лиса, волк и медведь. Дети преодолевают препятствия на пути к домику бабушки, а затем смотрят сказку на фланелеграфе.

«Магазин». В магазине овощей и фруктов продавец аккуратно взвешивает каждый товар и упаковывает его. Покупатели вежливо общаются с продавцом, благодарят за помощь и выбирают качественные продукты.

«Транспорт, строительство». Шофёры берут машины, заправляют их бензином и ездят осторожно, чтобы не наехать на людей. Они возят материалы на стройки. Строители строят гаражи. Водители ездят на разных автомобилях: легковых, грузовых, такси, машинах скорой помощи и пожарных машинах. Они соблюдают правила дорожного движения и ставят свои машины в гаражи. Пожарные отправляются тушить пожары.

Вы правы, покупка игрушек и настольных игр для детей — это хорошее вложение в их развитие. Однако важно также уделять время игре с детьми, чтобы они могли учиться через взаимодействие с окружающим миром.

Сейчас я предлагаю вам разыграть различные ситуации. Для этого мы разделимся на три группы.

Первая группа будет играть роль семьи, вторая — посетителей поликлиники, а

третья — пассажиров автобуса. Вам нужно будет выбрать дополнительные атрибуты для своих ролей. У вас есть 5 минут на подготовку.

(Во время подготовки к играм будет играть музыка.)

Игра «Автобус».

Игра «Поликлиника».

Игра «Семья».

-Какие трудности вы испытали при обыгрывании сюжетов?

-Было ли вам интересно?

-Можно ли научить детей играть при малом количестве игроков?

Сейчас мы это узнаем.

Приглашаю Ивана Ивановича Иванова, который будет играть роль водителя. Я же буду выступать в качестве других водителей, полицейских, заправщиков и продавцов во время игры.

Иван, давай поиграем. Здесь у нас будет машина. Ты будешь водителем, а я пассажиром. (во время поездки — диалог)

— Давай представим, что мы проехали на красный свет.

Давайте представим, что мы проехали на красный свет и нас остановил полицейский. Теперь я полицейский (диалог). Можно добавить ещё одного персонажа. Например, рядом с вашей машиной проезжает грузовик. Я теперь водитель грузовика. Моя машина ломается, и я сигналю вам, чтобы вы остановились и помогли мне её починить. Продолжаем движение — я пассажир (диалог). Подъезжаем к автозаправочной станции — я заправщик (диалог). И так далее.

Во время игры с ребёнком не нужно много игрушек, чтобы манипуляции с ними не отвлекали от ролевого взаимодействия. Если понадобится другая машина, стул легко превратить в неё, а скакалку использовать вместо шланга бензозаправщика.

Заместители для предметов, таких как трос, блюдце, расчёска, продукты, деньги и дом, могут быть следующими:

трос можно заменить верёвкой или лентой;

блюдце — тарелкой или миской;

расчёску — веткой дерева или куском картона;

продукты — камешками или шишками;

деньги — листьями или веточками;

дом — палаткой или шалашом.

Вспоминая игры, в которые вы играли в детстве, можно предложить следующие варианты:

игра в «магазин» с использованием листьев или веток вместо денег;

строительство «дома» из веток и листьев;

«приготовление пищи» с использованием камней или шишек вместо продуктов;

«путешествие» с использованием верёвки или ленты вместо троса.

#### 4. Заключение.

Итак, можно сделать вывод, что активное участие взрослых в детских играх способствует развитию ребёнка, помогает ему осваивать новые навыки и учиться общаться. На собрании было интересно узнать о различных методах и подходах к организации игрового процесса. Участники собрания научились применять игровые методы для развития детей и укрепления семейных отношений. Благодарим всех за активное участие.

#### «Монеты» (Приложение 1)

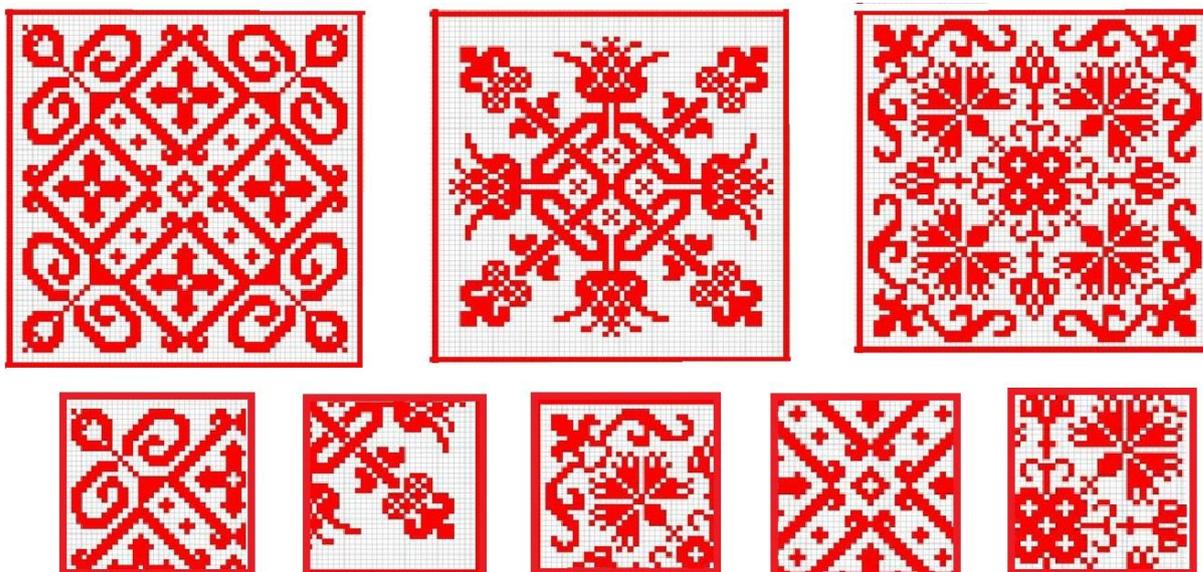
	$1+1+1$ $1+2$
	$1+1+1+1+1$ $2+2 \quad 3+1$
	$1+1+1+1+1+1$ $1+5 \quad 2+4 \quad 5+1$



Домино «Русские деньги» (Приложение 2)



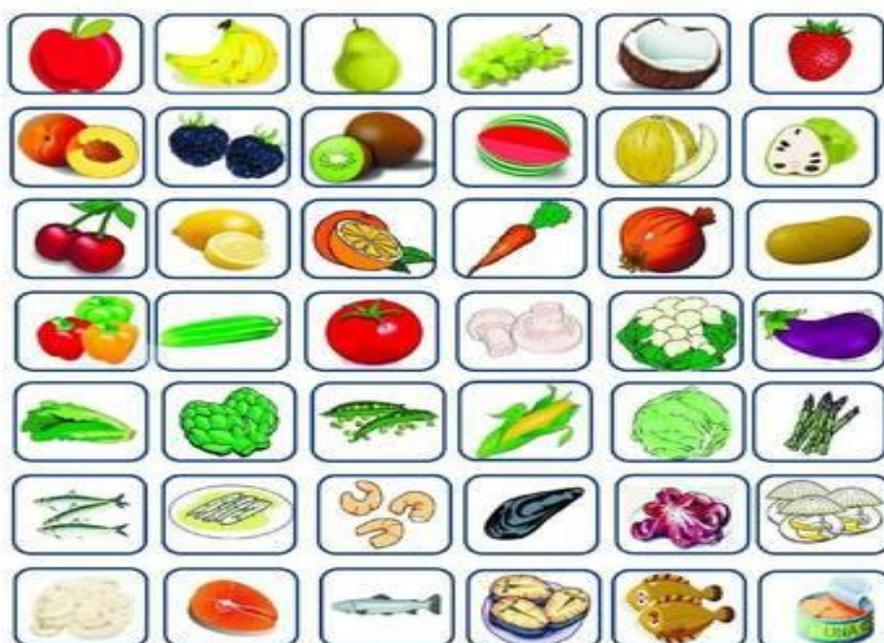
«Узнай элементы узора» (Приложение 3)



«Интерьер» (Приложение 4)



«За покупками» (Приложение 5)



## Литература.

1. ПРИКАЗ МП РФ от 25 ноября 2022 г. N 1028 «ОБ УТВЕРЖДЕНИИ ФЕДЕРАЛЬНОЙ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ» (Зарегистрировано в Минюсте России 28 декабря 2022 г. N 71847)
2. Бойченко Н. А., Григоренко Г. И., Коваленко Е. И., Щербакова Е. И. Сюжетно-ролевые игры дошкольников. Киев: Рад. школа, 2022.
3. Введение дошкольников в мир профессий: учебно-методическое пособие / В. П. Кондрашов. Балашов: Изд-во «Николаев», 2019.
4. Габдрахманова М. Р., Хазратова Ф. В. Сюжетно-ролевая игра как средство формирования у старших дошкольников представлений о профессиях // Научно-методический электронный журнал «Концепт». 2018.
5. Груздова Е. В. Научно-педагогические основы развития игровой позиции воспитателя: автореф. дис. ... канд. пед. наук. Архангельск, 2021.
6. Добрович А. В. Воспитателю о психологии и психогигиене общения. М., 2017.
7. Захаров Н. Н. Профессиональная ориентация дошкольников. М.: Просвещение, 2018.
8. Кондрашов В. П. Формирование представлений о мире профессий в условиях игровой деятельности дошкольников: дис. ... канд. пед. наук. Саратов, 2021.

---

Гарнитура Times. Бумага офсетная. Печать цифровая.  
Тираж 50 экз.

Отпечатано в типографии  
ИП Молозин А.Д.  
ОГРНИП 31923750043362 ИНН 490300111535  
г. Армавир, пер. Маркова, 32.  
+791826-888-13, e-mail: tip.arm@yandex.ru