

Название тематического модуля: Игровые практики формирования поведения и отношения (сюжетно-ролевые игры).

Название игровой практики: Сюжетно-ролевая игра «Баба Яга на телевидении»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: 25 человек

Материал, оборудование: видеокамера, хлопушка, бейджики с названиями ролей (телеведущий, корреспондент, ученый, телеоператор, ветеринар), наушники, микрофон, картинки «вируса», микроскоп, пробирки.

Ход игры:

Сказочный персонаж - Баба Яга – встречает детей на площадке.

Баба Яга. Здравствуйте, ребятки! Я бежала-бежала. Хочу попасть в ...? Как называется – забыла. Помогите мне, отгадайте загадку:

Что за чудо, что за ящик?

Сам певец и сам рассказчик.

И к тому же заодно

Демонстрирует кино.

Баба Яга: Ребятки, скажите, для чего нужен телевизор?

А что такое телевидение?

А кто работает на телевидении?

Вот это мне и надо.

У нас в лесу появился вот этот (показ) вирус. Помогите объявить на телевидении, по новостям про этот вирус, что он опасен и для животных, и для растений. Ребята, а как вы думаете, как от него избавиться?

Дети: Надо сделать прививку.

Баба Яга: Подскажите, где можно сделать такое лекарство и кто может сделать его? **Дети:** Ученые в лаборатории.

Баба Яга: Вы мне поможете? Посмотрите, у нас есть все необходимые атрибуты (демонстрирует). Вы можете выбрать понравившуюся роль, взять атрибуты и действовать в соответствии с ролью. У нас есть роли телеведущих, корреспондента, ученые в лаборатории, ветеринар, хозяева животных.

По новостям ведущие сообщают о вирусе, просят корреспондента побывать в лаборатории и узнать, есть ли там лекарство от этого вируса.

Корреспондент берет интервью у ученых в лаборатории. Они сообщают, что изготовили такое лекарство, надо всем животным сделать прививки. И сообщают, почему этот вирус появился в лесу (потому что много мусора оставляют в лесу люди). Корреспондент передает ведущим эту новость, те сообщают по новостям, что лекарство нашли, надо всем животным прийти к ветеринару и сделать прививки.

Игровой мастер Баба Яга организует детей для участия в свободной игре, мягко и тактично помогает детям включиться в совместную игру, выбрать роли, использовать атрибуты, сопровождает игровые действия детей.

Источник: Попова Е.И. Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5-7 лет. Технологические карты. Предметно-игровая среда. Сценарии сюжетно-ролевых игр: для воспитателей дошкольных образовательных организаций, бакалавров направления Педагогическое образование/ Е.И.Попова, А.Ф.Кондрашина, С.С.Сунцова. – Ишим: Издательство ИПИ им. П.П.Ершова ТюмГУ, 2018.

Название тематического модуля: Игровые практики формирования поведения и отношения (сюжетно-ролевые игры).

Название игровой практики: Сюжетно-ролевая игра «Дизайнерская студия»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: 25 человек

Материал, оборудование: Альбомы для оформления интерьеров; образцы тканей, обоев, краски и др.; фланелеграф с набором картинок мебели и декоративных украшений; сантиметр; рулетка, альбомы с образцами светильников;

Предварительная работа:

Чтение художественной литературы

- Мауленов Сырбай «Маленький художник»
- Б Заходер «Строители»,
- Н Айтов «Войлочный ковёр»
- А Санабеков «Я рисую»,
- С Калиев «Для чего нужны большие здания?»

Продуктивные виды деятельности

- Просмотр журналов с интерьером помещений
- Оформление фланелеграфа

Беседы с детьми

- «Что такое дизайнерская студия», «Для чего она необходима», «Кто работает в ней», и т.д.

Дидактические игры

- «Составь из частей»
- «Всему своё место»
- «Геометрический ковёр»

Организованная учебная деятельность

- Экскурсия в салон красоты (просмотреть оформление)
- Конструирование из бумаги и бросовых материалов элементов оформления изделий

Работа с родителями

- Во время прогулки с детьми обращать внимание на оформление зданий и внутренних помещений, рассказывать о людях, которые это делают.

Ход игры:

Деятельность детей:

Выбор объекта.

Конкурс макетов.

Подбор материалов, измерение площади работ.

Согласование с заказчиком.

Оформление интерьера, сдача заказа

Дополнения декоративными деталями

Решение при возникновении конфликтных или спортивных ситуаций.

Оплата заказа.

Роли:

Директор агентства управляет персоналом, организует фотовыставки, рекламу продукции, привлекает заказчиков, даёт задание строителям. Обеспечивает студию необходимым материалом, сырьём.

Дизайнер принимает заказ, составляет договор, ведёт непосредственную работу со всеми ниже перечисленными

Заказчик делает заказ, на оформления жилого помещения, офиса, принимает работу, расплачивается

Мебельщик подбирает материал, изготавливает мебель.

Строители ведут строительные работы на объекте

Юрист (нотариус) заверяет договор, разрешает конфликтные ситуации

Кассир принимает оплату за проделанную работу, рассчитывает рабочих

Источник: Попова Е.И. Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5-7 лет. Технологические карты. Предметно-игровая среда. Сценарии сюжетно-ролевых игр: для воспитателей дошкольных образовательных организаций, бакалавров направления Педагогическое образование/ Е.И.Попова, А.Ф.Кондрашина, С.С.Сунцова. – Ишим: Издательство ИПИ им. П.П.Ершова ТюмГУ, 2018.

Название тематического модуля: Игровые практики формирования поведения и отношения (сюжетно-ролевые игры).

Название игровой практики: Сюжетно-ролевая игра «Химчистка».

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: 25 человек

Материал, оборудование: Бланки для приёма одежды, чехлы для одежды; одежда; набор для лаборатории; стиральная машинка; утюг.

Ход игры:

Деятельность детей

Приём заказа, оформление заказа.

Оплата заказа.

Чистка одежды.

Использование лаборатории для поиска новых средств.

Выполнение заказа.

Доставка заказа.

Роли:

Директор химчистки управляет персоналом, напоминает о правилах этикета, заботится о том, чтобы посетителям было удобно ожидать своей очереди: предлагает поставить для них кресла, положить на столы журналы и пр. напоминает работникам об обеденном перерыве и предлагает сходить в кафе, вводит сменную работу.

Клиенты приносят грязные вещи, сдают приёмщику, платят деньги, получают квитанцию, забирают чистые вещи, благодарят за работу.

Приемщик, регистратор принимает грязные вещи, осматривает, выписывает квитанции, отдаёт прачке, принимает заказы по телефону, отправляет водителей по адресам

Прачка берет вещи, отправляет в стирку, следит за аккуратностью в выполнении работы, отдаёт вещи приёмщику

Лаборант осматривает вещи, определяет характер пятен, подбирает необходимые порошки для чистки, передаёт вещи оператору, смешивает разные порошки, проводит опыты, чтобы найти лучшее средство для чистки.

Оператор берет вещи, чистит с помощью порошков, отдаёт вещи приёмщику

Служба доставки доставляет вещи адресатам, после предъявления квитанции

Водители заправляют машины, ремонтируют их, отвозят чистые вещи в детский сад и пр.

Источник: Попова Е.И. Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5-7 лет. Технологические карты. Предметно-игровая среда. Сценарии сюжетно-ролевых игр: для воспитателей дошкольных образовательных организаций, бакалавров направления Педагогическое образование/ Е.И.Попова, А.Ф.Кондрашина, С.С.Сунцова. – Ишим: Издательство ИПИ им. П.П.Ершова ТюмГУ, 2018.

Название тематического модуля: Игровые практики формирования поведения и отношения (сюжетно-ролевые игры).

Название игровой практики: Сюжетно-ролевая игра «Корпорация «Билайн»»

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: 25 человек

Материал, оборудование: Сотовые телефоны; компьютеры; бланки счётов; чеки; предметы и пакеты с символикой «Билайн»; бейджики для сотрудников; рекламные проспекты, журналы.

Ход игры:

Деятельность детей

Работа операторов связи.

Работа менеджеров по продажам телефонов и других средств связи.

Ремонтная мастерская.

Оплата услуг.

Справочная служба. Электронная система вызова посетителей.

Роли:

Посетитель спрашивает, где можно отремонтировать телефон, как положить деньги на счёт, где можно оплатить услуги, когда привезут новые телефоны и пр.

Оператор связи помогает организовать электронную систему вызова посетителей.

Справочная служба рекламирует телефоны, сообщает о пунктах продаж, раздаёт рекламные проспекты, предлагает посмотреть журналы.

Обслуживающий персонал предлагает телефоны, называет цену, сообщает номер телефона, регистрирует телефон, выдаёт паспорт телефона, предлагает положить деньги на счёт телефона, учит пользоваться телефоном

Клиент выбирает телефон, покупает, кладёт деньги на счёт

Кассир принимает деньги

Ремонтники принимают телефоны, осматривают их, определяют поломку, ремонтируют, называют срок выполнения заказа.

Источник: Попова Е.И. Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5-7 лет. Технологические карты. Предметно-игровая среда. Сценарии сюжетно-ролевых игр: для воспитателей дошкольных образовательных организаций, бакалавров направления Педагогическое образование/ Е.И.Попова, А.Ф.Кондрашина, С.С.Сунцова. – Ишим: Издательство ИПИ им. П.П.Ершова ТюмГУ, 2018.

Название тематического модуля: Игровые практики формирования поведения и отношения (сюжетно-ролевые игры).

Название игровой практики: Сюжетно-ролевая игра «Экологи. Садоводы».

Возрастная адресованность: 5-8 лет

Предполагаемое количество участников: 25 человек

Материал, оборудование: Планы, карты, схемы местности; халаты, путеводители; видеокамера; паспорта различных животных и растений, посуда, мебель, куклы, товары (ведра, грабли, удобрения, лейки, тяпки для хозяйственного магазина, инвентарь для труда на огороде.

Продукты (булочки, чай, молоко) – для буфета.

Краски, бумага, карандаши – для художника.

Руль, билеты – для шофера.

Ход игры:

Деятельность детей

Выбор объекта, работа с картами, планами местности; определение места для сада.

Изучение экологических паспортов.

Изучение экологической обстановки.

Предъявление штрафных санкций.

Работы по исправлению экологической ситуации.

Фотографирование, съёмка нарушений.

Встреча с художником, зарисовки растений.

Роли:

Бригадир проводит совещание, вырабатывает план озеленения (весна – необходимо высадить рассаду); даёт задания каждому звену.

Бригада, звеньевые: готовят землю, высаживают рассаду в грунт, удобряют, поливают, ставят табличку, идут домой отдыхать, обедают, общаются с семьёй.

Директор экоцентра объявляет проверку состояния зелёных насаждений на участке детского сада; предлагает художникам нарисовать маршрут экологической тропы.

Экологи проверяют состояние зелёных насаждений, работают с планами, картами, схемами, составляют паспорта на растения, фотографируют редкие растения и заносят в Красную книгу.

Источник: Попова Е.И. Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5-7 лет. Технологические карты. Предметно-игровая среда. Сценарии сюжетно-ролевых игр: для воспитателей дошкольных образовательных организаций, бакалавров направления Педагогическое образование/ Е.И.Попова, А.Ф.Кондрашина, С.С.Сунцова. – Ишим: Издательство ИПИ им. П.П.Ершова ТюмГУ, 2018.