

Представление развивающих центров подготовительной группы «Ромашка»

Предметно - развивающая среда – часть образовательной среды, представленная специально организованным пространством (помещениями, участками и т.д), материалами, оборудованием и инвентарем для развития ребенка дошкольного возраста в соответствии с особенностями каждого возрастного этапа, охраны и укрепления их здоровья, учета особенностей и коррекции недостатков их развития. В связи с этим, вся группа разделена на пять зон, в соответствии с образовательными областями по ФГОС:

1. Социально – коммуникативное развитие

2. Познавательное развитие

3. Речевое развитие

4. Художественно – эстетическое развитие

5. Физическое развитие

При построении предметно – развивающей среда мы учитывали следующие принципы:

- принцип открытости и доступности
- трансформируемости
- вариативности
- безопасности
- насыщенности
- полифункциональности.

Сюжетно ролевая игра «Ателье Ромашка»

Цель: формирование у детей умения играть в сюжетно-ролевую игру «Ателье».

Задачи:

- развивать и обогащать сюжет игры «Ателье»;
- развивать инициативу, организаторские способности, подводить к самостоятельному созданию игровых замыслов;
- формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив;
- расширять представления о труде специалистов, работающих в ателье, расширять словарный запас детей: ателье, швея, портниха, закройщик, модельер, гладильщица, одежда, ткань, швейная машинка, нитки, ножницы, метр, кроить, шить, сантиметровая лента, напёрсток;
- воспитывать уважительное отношение к людям разных профессий.

Оборудование:

№	Наименование	Количество
1.	Швейные машины	1
2	лоскуточки - ткани	В ассор-те
3.	ножницы	В ассор-те
4.	Куклы	В ассор-те
5.	карандаши для тканей или мелки	1
6.	Журналы «Моды и одежды»	2
7.	Утюг	3
8.	Гладильная доска	1
9.	Альбом с образцами тканей	1
10.	Образцы: лент, замков, тесьмы, кружев, пуговиц	

11.	Тетрадь, карандаш	1
12.	Метр и линейка портного, наперсток	1
13.	Спец. одежда Фартуки	2
14.	Наст. игры: Бумажные куклы с одеждой	2
15.	Д/и «Дизайнер» - научить подбирать вещи в зависимости от рода деятельности	
16.	Манекен	1
17.	Лекало и выкройки из ткани.	В ассор-те
18.	Кассовый аппарат, кошелек, монеты.	1
19.	Стойка для платьев	1
20.	Зеркало	
21.	Телефон	
22.	Бланки заказов	

Сюжетно ролевая игра «Центр ПДД»

Цель: закрепление знаний о труде дорожного инспектора, водителя, на основе которых, дети смогут развивать, сюжетную, творческую игру. Развивать интерес в игре.

Формировать положительные взаимоотношения между детьми. Воспитывать у детей уважение к труду.

Оборудование:

№	Наименование	Количество
1.	Набор «Машины и спец. машины»	В ассор-те
2.	Светофор	1
3.	Рули	2
4.	Макет перекрёстка и улицы	1
5.	Дорожные знаки	В ассор-те
6.	Одежда Костюм для регулировщика	1
7.	Жезл для регулировщика	1
8.	Макет автомойки	1
9.	Каска для пожарника	2
10.	Н/и: «На улицах города», «Мы по улице идем» и др.	В ассор-те
11.	Альбом с загадками о ПДД	1
12.	Телефон	1
13.	Автозаправочная станция	1
14.	Пункт технического обслуживания	1
15.	Набор инструментов	1

Сюжетно-ролевая игра «Семья», «Дочки - матери»

Цель: Способствование отражению освоенных и осваиваемых представлений (по условной тематике «Дом») в творческой игровой и продуктивной деятельности.

Задачи:

- побуждать детей творчески воспроизводить в играх быт семьи.
- совершенствовать умение самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку.

- раскрывать нравственную сущность деятельности взрослых людей: ответственное отношение к своим обязанностям, взаимопомощь и коллективный характер труда.

Оборудование:

№	Наименование	Количество
1.	Комплект кукольной мебели	В ассор-те
2.	Кукольный домик	1
3.	Куклы, одежда для кукол	В ассор-те
4.	Коляска для кукол	2
5.	Игрушечная посуда	В ассор-те
6.	Кукольный транспорт	В ассор-те

Сюжетно ролевая игра «Парикмахерская»

Цель: ознакомление детей с профессией парикмахера, воспитывать культуру общения, расширить словарный запас детей.

Оборудование:

№	Наименование	Количество
1.	Фартучки	1
2	Набор «Парикмахер»	1
3.	Журнал причёсок.	1

Сюжетно ролевая игра «Магазин»

Цель: формирование представления детей о работе людей в магазине, разнообразии магазинов и их назначении. Учить выполнять различные роли в соответствии с сюжетом игры. Развивать наглядно-действенное мышление. Воспитывать доброжелательность, умение считаться с интересами и мнением партнеров по игре. Расширять словарный запас детей.

Оборудование:

№	Наименование	Количество
1.	Весы.	1
2	Касса	1
3.	Деньги	1
4.	Кондитерские и хлебобулочные изделия.	В ассор-те
5.	Муляжи фруктов, овощей, мяса	В ассор-те
6.	Изделия бытовой химии.	В ассор-те
7.	Корзины.	В ассор-те
8.	Предметы заместители.	В ассор-те

Сюжетно ролевая игра «Повар»

Цель: закрепление знания о труде повара, на основе которых, дети смогут развивать, сюжетную, творческую игру. Развивать интерес в игре.

Оборудование:

№	Наименование	Количество
1.	Плита	1
2	Посуда	В ассор-те
3.	Муляжи готовой еды	В ассор-те

4.	Куклы	В ассор-те
----	-------	------------

Эти два центра расположены рядом для вариативности и трансформируемости центров, что расширяет возможности игры.

Сюжетно ролевая игра «Мастер - строитель»

Цель: закрепление знаний о труде мастера, на основе которых, дети смогут развивать, сюжетную, творческую игру. Развивать интерес в игре. Формировать положительные взаимоотношения между детьми. Воспитывать у детей уважение к труду.

Оборудование:

№	Наименование	Количество
1.	Набор «Мастер»	1
2.	Жилетка	1

Конспект сюжетно-ролевой игры «Ателье»

Цель: познакомить детей с трудом взрослых в ателье: модельером, закройщиком, швеей.

Задачи по развитию игры: дать представление об их профессиональных и личностных качествах. Дать представление о происхождении ткани; закрепить названия и знания детей о качестве разных видов тканей: цвете, фактуре, толщине, назначении. Формировать умение работать с информацией; планировать и осуществлять свою продуктивную деятельность; добиваться и оценивать результат своей деятельности. Расширять словарный запас. Побуждать детей принимать активное участие в совместной игровой деятельности.

Воспитательные задачи: воспитывать интерес к играм, доброжелательное отношение к сверстникам в процессе совместных игр, культуру поведения, нравственные качества. Воспитывать доброту и вежливость.

Предварительная работа: Рассматривание фотоиллюстраций в журналах по теме «Ателье» и «Как шьют одежду». Дидактические игры: «Разложи одежду по сезону», «Разложи одежду для мамы и папы», «Подбери ткань к одежде», «Назови детали одежды».

Сюжетно-ролевые игры: «Магазин одежды», «Ателье».

Оборудование: Кусочки тканей, бумаги бархатной, газетной, макеты бумажной куклы; наглядное панно материалов: хлопка, шерсти, ткани; фломастеры; иллюстрации. Музыка для моды.

Ход игры:

Воспитатель: здравствуйте дети! Ребята отгадайте загадки?

(Загадки про утюг, ножницы, швейную машину, иглу и напёрсток)

Инструмент бывалый –

Не большой, не малый.

У него полно забот:

Он и режет, и стрижет.

(Ножницы)

Пройдусь слегка горячим я

И гладкой станет простыня.

Могу поправить недоделки

И навести на брюках стрелки.

(Утюг)

Всех на свете обшивает

Что сошьёт – не надевает. (Игла)

На пальце одном

Ведерко вверх дном.

(Наперсток)

На поляне шерстяной

Пляшет тонконожка,

Из-под туфельки стальной

Выползает стежка.

(Швейная машина)

– Ребята, а как вы думаете, для людей какой профессии нужны эти предметы? /Для швеи/. Правильно, для тех, кто работает в ателье.

– Посмотрите ребята, к нам пришла гостья.

– Здравствуйте, дети меня зовут Катя. Я должна участвовать в конкурсе моды. У меня нет подходящего наряда, и вот я ищу место, где шьют одежду. Но я заблудилась, вы мне поможете дети?

– Ребята, хотите помочь Кате? А куда мы пойдем, чтобы помочь Кате? В какой центр? А почему вы выбрали этот центр? Что за место искала девочка Катя? Правильно, она искала ателье, где шьют одежду.

– А кто работает в ателье? Если вы не знаете, то я вам подскажу: это – модельер, закройщица. В любом деле без портного не обойтись. Врачу халат нужен? (нужен). Актеру – костюм? Клоуну – смешной наряд? Военному – форму? Маме – фартук, бабушке – халат? (нужен).

Вот и получается, что портной одна из самых нужных профессий на Земле.

– Посмотрите, пожалуйста, на фотографии и скажите, какие действия производят работники ателье? Например, модельер: она придумывает модель платья, сшить его с длинными или короткими рукавами, а может, вообще без рукавов, с воротничком или без него, с пояском или без него. А еще обязательно нужно выбрать нужную ткань: ситец, шелк или капрон и эту работу делает художник по тканям – придумывает и подбирает рисунок ткани.

Пальчиковая гимнастика «**НАПЕРСТОК**»

Вышивает, шьет иголка,

(Левая ладошка раскрыта,

Пальцу больно,

в правой руке — воображаемая иголка;

Пальцу колко.

иглолка «шьет» и задевает кончик

указательного пальца на левой руке.)

А наперсток

(Дети делают правой рукой такое

В тот же миг

движение, как будто надевают на

К девочке на пальчик

указательный палец левой

Прыг!

руки наперсток.)

Говорит иголке:

(«Шьют».)

-Шей,

А колоться ты не смей!

(Грозят указательным пальчиком левой руки.)

Игровая деятельность детей в сюжетно-ролевую игру «Ателье»

Анализ игры:

– Ребята, мы сегодня с вами славно потрудились. Загадали загадки, познакомились с профессиями ателье, узнали, откуда берут ткани и виды тканей, работали в ателье, помогли девочке Кате.

А что вам понравилось?

Что вы можете рассказать друзьям о профессии швея, закройщица, модельер?

Большое вам, ребята, спасибо, мне очень понравилось.

Конспект сюжетно-ролевой игры «Ателье»

Цель. Закрепить знания детей о труде людей, работающих в ателье.

Задачи:

- Познакомить со структурой работы людей, работающих в ателье. (администратор, швея, закройщица, гладильщица).
- Формировать умение у детей взаимодействовать по ходу игры, осуществлять замысел, распределять роли, планировать, подбирать атрибуты и правильно пользоваться ими, оборудовать место игры
- Формировать, расширять и систематизировать представления детей о труде людей в ателье.
- Формировать интерес к людям швейных профессий, понимание необходимости и важности их труда;
- Формировать представления об инструментах, облегчающей труд людей в ателье.
- Расширить и активизировать словарь (профессия, заказ, клиент, манекен, работа, ателье, швея, администратор, гладильщица, одежда, ткань, швейная машинка, нитки, ножницы, утюг, гладить, шить).
- Способствовать развитию познавательной активности.
- Развивать наглядно образную память, словесно-логическое мышление, связную речь детей (монологическую и диалогическую)
- Воспитывать уважение и чувство благодарности к работникам швейного производства, бережное отношение к изделиям, изготовленным в ателье.
- Учить передавать диалог персонажей по ролям; воспитывать дружеские взаимоотношения в игре, культуру общения, навыки сотрудничества, взаимопомощи, доброжелательность, уважение друг к другу и к окружающим, уважение к труду взрослых.

Предшествующая работа:

- Презентация «Что такое ателье»
- Виртуальная экскурсия в «Дом одежды»
- Конспект ОС по развитию речи в средней группе «Подбери наряд».
- Конспект ОС по изобразительной деятельности в средней группе «Укрась платье для куклы» (рисование)
- Интерактивная игра «Закройщик и швея»
- Беседы на тему «Любимые игры», «Мои друзья», «Швейная фабрика», «Профессии».
- Рассматривание иллюстраций журналов мод, чертежи выкроек моделей одежды.
- Рассматривание образцов ткани (фактура, цвет).
- Рассматривание альбомов «Ткани», «Одежда», «Пуговицы».
- Дидактические игры «Подбери наряд», «Разложи одежду по сезону», «Подбери наряд кукле», «Назови детали одежды», «Подбери ткань к одежде».
- Чтение художественной литературы.

- Презентации «Ателье», «Швейная фабрика».

Ход игры:

-Воспитатель: Ребята, мы сегодня будем играть с вами в ателье для наших кукол. Мы будем продолжать знакомиться с профессиями закройщик, швея. Давайте рассмотрим, что принадлежит закройщику. В нашем ателье будет работать несколько цехов.

- Администратор
- Пошивочный цех.
- Гладильный цех.
- Цех закройщиков.

-Воспитатель: Ребята, посмотрите, что с какими инструментами работает администратор (Журналы мод, эскизы моделей, выбор моделей, нитки, фурнитура)

- Воспитатель: В цеху закройщиков будут пользоваться какими инструментами?

-Ответ детей: манекен, бумага, карандаши, сантиметр, ножницы.

Воспитатель: А что делает швея?

-Ответ детей: Сшивает ткани на швейной машинке, примеряет, пришивает детали к платью и костюму.

Воспитатель: Что делает гладильщица?

-Ответ детей: разглаживает готовую модель одежды.

Воспитатель: Молодцы ребята!

-А теперь давайте распределим роли:

(Далее идёт выбор по желанию воспитанников.)

-Воспитатель: Все рабочие места заняты и мы открываемся!

-Администратор: Добро пожаловать в наше ателье! Здравствуйте! Проходите пожалуйста. (Администратор принимает заказ, предлагает выбор тканей, фурнитуры, ниток)

(Входит клиент с куклой.)

-Клиент: я хочу заказать костюм.

-Администратор : выбирайте, пожалуйста ткань.

Проводится игра «Подбери ткань к модели»

Администратор:

-А пока остальным ожидающим посетителям мы предлагаем уютно расположиться на диване, просматривая новинки сезона в журналах мод.

(Клиент, сделавший заказ, проходит в цех к закройщику, снимать мерки. Закройщики, раскроив на ткани по лекалу детали одежды относят в пошивочный цех швее, швея-сшитые детали отдает в цех гладильщиц).

-Администратор: Вам нужно будет прийти через два дня на примерку.

-Администратор: Уважаемые клиенты, пока ваш заказ выполняется, мы предлагаем вам посетить наш виртуальную экскурсию на дефиле дома моды. Предложить воспитанникам самим продолжить игру, при желании меняться местами.

Воспитатель: Ваш заказ ожидает вас. Спасибо, что посетили наше ателье!

Перечень сопутствующих игр:

Дидактическое пособие для детей 5 -7 лет

«Ателье Ромашка»

«Ателье»- многофункциональное пособие, уменьшенная модель ателье, целостный объект, который знакомит детей с событиями, происходящими «внутри» производства и пошива одежды. Благодаря центру «Ателье» можно расширять и закреплять знания детей о профессиях людей, работающих в ателье.

Цель. Закрепить знания детей о труде людей, работающих в ателье.

Задачи:

- Познакомить со структурой работы людей, работающих в ателье. (администратор, швея, закройщица, гладильщица).
- Формировать, расширять и систематизировать представления детей о труде людей в ателье.
- Формировать интерес к людям швейных профессий, понимание необходимости и важности их труда;
- Формировать представления об инструментах, облегчающей труд людей в ателье.
- Расширить и активизировать словарь (профессия, заказ, клиент, манекен, работа, ателье, швея, администратор, гладильщица, одежда, ткань, швейная машинка, нитки, ножницы, утюг, гладить, шить).
- Способствовать развитию познавательной активности.
- Развивать наглядно образную память, словесно-логическое мышление, связную речь детей (монологическую и диалогическую)
- Воспитывать уважение и чувство благодарности к работникам швейного производства, бережное отношение к изделиям, изготовленным в ателье.

Варианты игр и игровых ситуаций

1.Игровая ситуация «Заказ одежды»

Образовательная область: познавательное развитие, социально-коммуникативное развитие.

Задачи: расширять знания детей о работе администратора ателье. Воспитывать коммуникативные навыки, речь, умение культурно обращаться и правильно формировать просьбу.

Описание игры:

Воспитатель рассказывает детям, что кукла Даша очень расстроилась, что не смогла купить себе новое платье, потому что магазин одежды закрылся и просит ребят помочь ей. Воспитатель предлагает ребятам отправиться в ателье, где Даша сможет заказать себе новое платье.

В ателье приходит кукла Даша. Она располагается у стола администратора. Администратор встречает Дашу, приветствует ее. Демонстрируется каталог одежды и «технологические карты» пошива одежды, Даше предлагают выбрать платье, которое ей понравится. Даша выбирает нужную модель одежды или приносит свой эскиз. Также выбирает ткань, нитки и др. фурнитуру для модели. «Администратор» принимает заказ. Затем эскиз отдается «швее». Администратор говорит Даше, когда ей лучше прийти на примерку. Дети выполняют игровые действия с куклой администратором и куклой Дашей.

2. Игровая ситуация «Кто работает в ателье?»

Образовательная область: познавательное развитие.

Задачи. Расширять и систематизировать знания детей о профессиях людей, работающих в ателье; (администратор, гладильщица, швея). Развивать произвольное внимание, наглядно образную память, словесно-логическое мышление. Активизировать словарь детей по теме. Воспитывать уважение к труду взрослых.

Описание игры:

Воспитатель рассказывает детям, что к ним в гости пришла кукла Катя. Катя должна участвовать в конкурсе моды. Но у нее нет подходящего наряда. Ребята, вы не знаете, кто и где может Кате помочь?

Воспитатель говорит о том, что Кате нужно необычное платье, в магазине его не купишь. Воспитатель предлагает ребятам помочь Кате и посетить ателье «Мастерица», это ателье по пошиву красивой одежды. Воспитатель рассказывает о том, что для того, чтобы пошить красивое платье необходим труд и помощь многих людей, кто работает в ателье.

❖ Воспитатель предлагает детям помочь кукле Кате и рассказать, кто Кате поможет в ателье. Воспитатель берет куклу- «администратора» и рассказывает детям, что делает этот специалист. Например: администратор предлагает выбрать модель платья, закройщица кроит и снимает мерки, швея сшивает детали модели, и гладильщица выглаживает или отпаривает одежду. Для закрепления материала воспитатель предлагает Кате заказать платье в ателье, а ребятам помочь и назвать кто что будет делать. Дети называют действия и профессию специалистов и размещают кукол в нужных секторах ателье.

3. Игровая ситуация «Назови, что делают работники ателье»

Образовательная область: познавательное развитие, речевое развитие.

Задачи. Расширять и закреплять знания детей о том, что могут делать работники ателье. Обогащать глагольный словарь, обучать детей правильному употреблению в речи глаголов 3-го лица единственного числа. Развивать наглядно образную память, произвольное внимание. Активизировать словарь детей по теме. Воспитывать интерес к людям разных профессий.

Описание игры:

- ❖ К ребятам приходит Катя и просит детей рассказать о людях, которые работают в ателье.
- ❖ Катя предлагает детям рассказать, что же могут делать работники ателье. Воспитатель по очереди берет кукол-специалистов и спрашивает, например: «Что делает закройщица? (снимает мерки, кроит, вырезает), «Что делает швея? (сшивает, пришивает, зашивает)» и т.д.

4.Игровая ситуация «Определи профессию в ателье»

Образовательная область: познавательное развитие, социально – коммуникативное развитие.

Задачи. Учить детей по результатам труда людей определять их профессию. Развивать произвольное внимание, наглядно образную память, словесно-логическое мышление. Активизировать словарь детей словами: кроит, сшивает, отпаривает, принимает заказ. Воспитывать интерес к профессиям швейного производства.

Описание игры:

- ❖ Воспитатель объясняет детям, что профессию людей можно оценить по результату их труда. Затем предлагает детям назвать профессию, опираясь на заданное воспитателем предложение, в котором называется результат труда представителя данной профессии. Например:
- ❖ Она сшила детали платья. – Швея сшивает детали одежды.
- ❖ Он принял заказ одежды. – Администратор принимает заказ одежды.
- ❖ Она отпарила одежду. – Гладильщица отпаривает одежду.
- ❖ Она сняла мерки и скроила одежду. – Закройщица снимает мерки и кроит одежду.

5. Игровая ситуация «Подбери ткань к одежде»

Образовательная область: познавательное развитие

Задачи. Закреплять знания детей о тканях и их свойствах, умение различать и правильно называть ткани. Активизировать словарь детей названиями тканей и их свойствами. Развивать произвольное внимание, наглядно образную память, словесно-логическое мышление.

Описание игры.

❖ 1-й вариант

К ребятам приходит кукла Катя. Катя приглашает ребят в ателье в отдел с тканями, где ткани все смешались. Катя просит найти ткань для того, чтобы пошить пальто. Она просит ребят рассказать ей и показать какие ткани есть в ателье. Дети называют ткани и их свойства, например: ситец, хлопок, сатин и располагают их рядом с определенным временем года, затем шерсть, драп, вельвет и т.д.

❖ 2-й вариант

Дети играют двумя командами. Одной команде необходимо разложить ткани хлопчатобумажные (лето), другой – шерстяные (зима-осень).

6. Игровая ситуация «Что лишнее?»

Образовательная область: познавательное развитие.

Задачи. Закреплять обобщающие понятия (одежда), умение выбирать из группы предметов один (или несколько) предметов, которые отличаются по какому-либо признаку от всех остальных. Развивать произвольное внимание, наглядно образную память, словесно-логическое мышление. Активизировать словарь детей словами по теме.

Описание игры:

Детям предлагается из предложенных видов предметов выбрать «лишний», который не сочетается с другими по каким – то признакам, объяснить свой выбор. Убрать лишний предмет. Выигрывает и получает фишку тот, кто первым обнаружит «лишний» предмет. Например: 3 вида одежды и один вид обуви.

Варианты и сюжеты игры «Ателье Ромашка»:

1. «Ателье».

В ателье приходит заказчик, который подходит к приемщику. Приемщик делает прием заказа. С заказчика снимаются мерки, демонстрируется каталог одежды. Если нет подходящих вариантов, то к заказчику приходит модельер и вместе с заказчиком делают рисунок одежды. Затем эскиз отдается закройщику, следом швее. Позже приходит заказчик на примерку, а потом приходит и забирает заказ.

2. Магазин «Ткани».

В магазин приходит покупатель, который покупает ткань для костюма или платья, продавец выслушивает пожелания покупателя и предлагает покупателю несколько видов ткани, покупатель выбирает понравившуюся ткань. Покупатель отмеряет необходимый метраж ткани. Пробивает чек. Берет деньги. Благодарит за покупку.

3. Демонстрация одежды.

В городе проходит показ мод. В нем участвуют знаменитые модельеры города. Модельер подготовил все варианты одежды. Приходят манекенщицы, которых красят стилисты, им делают прическу. Потом проходит показ мод, модели друг за другом демонстрируют одежду на подиуме. Фотографы фотографируют весь показ. В конце показа приглашают модельера на подиум.

4. «Визит к стилисту».

Посетитель приходит к стилисту. Стилист беседует с посетителем. Пересматривает одежду посетителя. Изменяет его внешний вид: макияж, прическу. Идут в магазин одежды, где выбирают новую одежду в соответствии с новым имиджем. Посетитель благодарит стилиста за хорошую работу.

6. Выставка кукольной одежды.

Несколько детей это модельеры. Они подготавливают разную одежду. После окончания работы проходит выставка готовой одежды.

Данная сюжетно-ролевая игра способствует расширению представлений у детей о различных профессиях, которые работают взаимосвязано. Данная игра может проводиться в течение нескольких дней. Дети с удовольствием сами изготавливают атрибуты к игре.

Также в группе был организован мини-музей «Куклы из бабушкиного сундука».

Сюжетно - ролевая игра «Скорая помощь»

Задачи:

- вызвать у детей интерес к профессиям врача, медсестры;
- воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Роли: врач, медсестра, водитель скорой помощи, больной.

Предварительная работа:

- Экскурсия в медицинский кабинет д/с. Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы).
- Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи.
- Наблюдение за машиной скорой помощи.
- Чтение лит. произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э.Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?».
- Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.).
- Дидактическая игра «Ясочка простудилась».
- Беседа с детьми о работе врача, медсестры. Рассматривание иллюстраций о враче, мед. сестре. Лепка «Подарок для больной Ясочки».
- Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, мед. карточки и т.д.)

Игровой материал: телефон, халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

Игровые действия: Скорая помощь приезжает. Врач с медсестрой идут к больному. Врач осматривает больного, внимательно выслушивает его жалобы, задает вопросы. Медсестра выполняет указания врача: дает лекарство, делает уколы, обрабатывает и перевязывает рану и т.д. Если больной очень плохо себя чувствует, его забирают и везут в больницу.

Сюжетно - ролевая игра «Поликлиника»

Задачи:

- Вызвать у детей интерес к профессии врача.
- Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Роли: врач, медсестра, работник регистратуры, санитарка, больные.

Предварительная работа:

- Экскурсия в медицинский кабинет д/с.
- Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы).
- Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи.
- Экскурсия к детской поликлинике.
- Чтение лит. произведений: Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?».
- Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.)
- Дидактическая игра «Ясочка простудилась».
- Беседа с детьми о работе врача, медсестры. Рассматривание иллюстраций о враче, мед. сестре.
- Лепка «Подарок для больной Ясочки».
- Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, мед. карточки, талоны и т.д.)

Игровой материал: халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

Игровые действия: Больной идет в регистратуру, берет талон к врачу, идет на прием. Врач принимает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение. Медсестра выписывает рецепт, врач подписывает.

Сюжетно - ролевая игра «Больница»

Задачи:

- вызвать у детей интерес к профессиям врача, медсестры;
- воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Роли: врачи, медсестры, больные, санитарки.

Предварительная работа:

- Экскурсия в медицинский кабинет д/с.
- Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы).
- Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи.
- Экскурсия к детской больнице.
- Чтение лит. произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э.Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?».
- Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.).
- Дидактическая игра «Ясочка простудилась».
- Беседа с детьми о работе врача, медсестры. Рассматривание иллюстраций о враче, мед. сестре.
- Лепка «Подарок для больной Ясочки».
- Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, мед. карточки, талоны и т.д.)

Игровой материал: халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, тонометр, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

Игровые действия: Больной поступает в приемный покой. Медсестра регистрирует его, проводит в палату. Врач осматривает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение.

Сюжетно - ролевая игра «Ветеринарная лечебница»

Задачи:

- вызвать у детей интерес к профессии ветеринарного врача;
- воспитывать чуткое, внимательное отношение к животным, доброту, отзывчивость, культуру общения.

Роли: ветеринарный врач, медсестра, санитарка, работник ветеринарной аптеки, люди с больными животными.

Предварительная работа:

- Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит».
- Рассматривание с детьми иллюстраций к сказке К. Чуковского «Доктор Айболит».
- Рассматривание медицинских инструментов: фонендоскоп, шпатель, термометр, пинцет и др.
- Беседа с детьми о работе ветеринарного врача.
- Рисование «Мое любимое животное».
- Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты и т.д.)

Игровой материал: животные, халаты, шапки, карандаш и бумага для рецептов, фонендоскоп, градусник, вата, бинт, пинцет, ножницы, губка, шприц, мази, таблетки, порошки и т.д.

Игровые действия: В ветеринарную лечебницу приводят и приносят больных животных. Ветеринарный врач принимает больных, внимательно выслушивает жалобы их хозяина, задает вопросы, осматривает больное животное. Животное относят в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, обрабатывает и перевязывает раны, смазывает мазью и т.д. После приема хозяин больного животного идет в ветеринарную аптеку и покупает назначенное врачом лекарство для дальнейшего лечения дома.

Сюжетно - ролевая игра «Строительство»

Задачи:

- формировать конкретные представления о строительстве, его этапах;
- закреплять знания о рабочих профессиях;
- воспитывать уважение к труду строителей;
- формировать умение творчески развивать сюжет игры.

Роли: строитель, каменщик, шофёр, грузчик.

Предварительная работа:

- Экскурсия на стройку. Беседа со строителями.
- Чтение сказки «Теремок», произведений «Кто построил этот дом?» С. Баруздина, «Здесь будет город» А. Маркуши, «Как метро строили» Ф. Лева.
- Рассматривание картин, иллюстраций о строительстве и беседы по содержанию.
- Беседа о технике безопасности на стройке.
- Рисование на тему «Строительство дома».
- Изготовление атрибутов для игр.

Игровой материал: планы строительства, различные строительные материалы, униформа, каски, инструменты, строительная техника, образцы материалов, журналы по дизайну, предметы-заместители

Игровые действия: Выбор объекта строительства. Выбор строительного материала, способа его доставки на строительную площадку. Строительство. Дизайн постройки. Сдача объекта.

Сюжетно - ролевая игра «Строим дом»

Задачи:

- познакомить детей со строительными профессиями, обратить внимание на роль техники, облегчающей труд строителей;
- научить детей сооружать постройку несложной конструкции;
- воспитать дружеские взаимоотношения в коллективе;
- расширить знания детей об особенностях труда строителей;
- расширить словарный запас детей: ввести понятия «постройка», «каменщик», «подъемный кран», «строитель», «крановщик», «плотник», «сварщик», «строительный материал».

Игровой материал: крупный строительный материал, машины, подъемный кран, игрушки для обыгрывания постройки, картинки с изображением людей строительной профессии: каменщика, плотника, крановщика, шофера и т. д.

Игровые действия: воспитатель предлагает детям отгадать загадку: «Что за башенка стоит, а в окошке свет горит? В этой башне мы живем, и она зовется ...? (дом)». Воспитатель предлагает детям построить большой, просторный дом, где бы могли поселиться игрушки. Дети вспоминают, какие бывают строительные профессии, чем заняты люди на стройке. Они рассматривают изображения строителей и рассказывают об их обязанностях. Затем дети договариваются о постройке дома. Распределяются роли между детьми: одни – Строители, они строят дом; другие – Водители, они подвозят строительный материал на стройку, один из детей – Крановщик. В ходе строительства следует обращать внимание на взаимоотношения между детьми. Дом готов, и туда могут вселяться новые жители. Дети играют самостоятельно.

Сюжетно - ролевая игра «На дорогах города»

Задачи:

- закрепить знания детей о правилах дорожного движения;
- познакомить с новой ролью – регулировщик;
- воспитывать выдержку, терпение, внимание на дороге.

Игровые действия: детям предлагают построить красивое здание – театр. Выбираем место для постройки. Но сначала нужно перевезти строительный материал в нужное место. С этим легко справятся водители на машинах. Дети берут машины и едут за стройматериалом. Но вот неудача – на главных дорогах не работает светофор. Чтобы не было аварии на дороге, необходимо, чтобы движением машин управлял регулировщик. Выбираем Регулировщика. Он становится в кружок. В руках у него красный и зеленый флажки. Красный флажок – «стой», зеленый флажок – «иди». Теперь все будет в порядке. Регулировщик управляет движением.

Игровой материал: игрушечные машины, флажки для регулировщика.

Сюжетно - ролевая игра «Правила движения»

Задачи:

- продолжать учить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения;
- воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу;
- уметь ориентироваться в дорожной ситуации,
- расширить словарный запас детей: «пост ГИБДД», «светофор», «нарушение движения», «превышение скорости», «штраф».

Игровые действия: детям предлагают выбрать сотрудников ГИБДД, чтобы те следили за порядком на дорогах города. Остальные дети – автомобилисты. По желанию дети распределяют между собой роли работников бензозаправки. В ходе игры дети стараются не нарушать правила дорожного движения.

Игровой материал: игрушечные автомобили, дорожные знаки, светофор; для сотрудника ГИБДД – полицейская фуражка, палочка, радар; водительские удостоверения, техталоны.

Игровое дидактическое пособие – «Кукольный домик»

Задачи:

1. Обогащать игровой опыт детей (Действия с игрушками).
2. Формировать коммуникативные навыки общения со сверстниками, умение распределять роли в игре: (мама, подружки, сестры, папа, брат).
3. Активизировать речь детей, мышление, воображение.
4. Развивать детскую инициативу, самостоятельность, творческую активность детей.
5. Углублять представление детей о семье, её членах, родственных отношениях.

Игра с кукольным домиком интересна и востребована детьми, способствует их развитию. Организуя предметно – игровую среду с использованием макетов в старшей группе, педагог имеет возможность решать вопросы, связанные с умением детей придумывать и создавать сюжет игр.

«Кукольный домик» можно использовать для режиссёрской игры, в которой ребёнок берёт на себя роль всех кукол, придумывает сюжет и сам исполняет его, проявляя свои знания, творчество. В игре в кукольный домик ребёнок закрепляет следующие знания: понятия о здоровом образе жизни, основы этикета, правильном поведении в обществе, правильном ведении домашнего хозяйства, знания о мебели, бытовой технике, правильном её использовании. А ещё с детьми можно проигрывать как позитивные истории, но и ситуации, которые вызывают у ребёнка страх и другие отрицательные эмоции- в дверь стучится незнакомый человек, в домике произошёл пожар и т. д. Проигрывание таких ситуаций вырабатывает у ребёнка умение правильно себя вести в той или иной жизненной ситуации. В кукольный домик могут играть и несколько детей сразу, дети учатся общаться друг с другом, договариваться, играть дружно и слаженно.

Дети могут организовывать такие сюжетно – ролевые игры, как: «Дочки матери», «День рождения», «Выходной с подружками», «Новоселье».