Государственное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования (повышения квалификации) специалистов

«Кузбасский региональный институт повышения квалификации

и переподготовки работников образования»

Факультет повышения квалификации

Кафедра общественных дисциплин

**Новые подходы к сюжетно-ролевой игре, как средство развития связной речи детей старшего дошкольного возраста**

(реферат)

**Исполнитель:**

**Будыкина Светлана Михайловна,**

воспитатель МБДОУ «ДС№30»

Кемерово 2017

**Содержание**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Введение…………………………………………………………..................... | | 3 |
| 1. | « Сюжетно-ролевая игра ,как средство развития связной речи детей дошкольного возраста.»………………………………….. | 5 |
| 2. | Организация сюжетно – ролевой игры ………………………………………… | 14 |
|  |  |  |
| Заключение……………………  ……………………………………………… | | 16 |
| Список литературы…………………………………………………………… | | 18 |
| Приложения | |  |
| Приложение 1. …Картотека сюжетно-ролевых игр……………………………………………………………………………… | | 20 |
| Приложение 2.Консультация для родителей "Сюжетно-ролевые игры в жизни детей"………………………………………………………………...............23 | |  |

Приложение 3… Родительское собрание в подготовительной группе на тему: «Сюжетно- ролевая игра в жизни дошкольников. С- р игра «Космос» …...25

Введение

 Проблема  развития речи была и остается одной  из самых важных в современной педагогике и психологии. Статистика  свидетельствует, что с каждым годом  количество детей с нарушениями  речи увеличивается. Речь является одним из важнейших средств развития личности ребенка в целом. Понимание речи окружающих и собственная активная речь необходимы в любом педагогическом процессе, они сопровождают всю деятельность ребенка.

Этой  проблемой занимались такие выдающиеся педагоги и психологи, как А.М. Леушина, О.С. Ушакова,  А.М. Бородич,  Л.С. Выгодский, Д.Б. Эльконин, Е.И. Тихеева, А.И. Полозова, С.Л. Рубинштейн и другие. Это обусловлено тем, что занятия по развитию речи в педагогическом процессе имеют огромное значение, т.к. через слово получают знания.

 Последовательница К.Д. Ушинского Е.И. Тихеева, создавшая  систему развития речи дошкольников считала, что «развитие речи должно быть обязательно связано с какой-нибудь деятельностью ребенка»   По  мнению В.С. Мухиной «Игра оказывает  большое влияние на развитие речи. Игровая ситуация требует от каждого включенного в нее ребенка определенного уровня развития речевого общения»

 По  мнению многих исследователей, эффективным  средством развития речи является сюжетно-ролевая игра, а, следовательно, процесс развития речи в данной игре будет проходить эффективно.

По данным доктора медицинских наук И.С.Скворцова, в настоящее время у 70% новорожденных выявлены различные перинатальные поражения головного мозга - центрального органа речевой функции. Так же **массовое явление, связанное с низким уровнем речевого развития детей, обусловлено серьезными причинами. Компьютер, телевидение широко вошли в нашу повседневную жизнь. Дошкольники мало общаются, речевой опыт детей ограничен, языковые средства несовершенны. Потребность речевого общения удовлетворяется недостаточно. Разговорная речь бедна, малословна. Социальные проблемы общества часто не позволяют родителям уделять достаточного внимания всестороннему развитию своих детей. Игрушки, телевидение, компьютеры заменили собой живое речевое общение. В настоящее время проблема развития речи приобретает особую актуальность, так как формирование связной речи имеет важнейшее значение в общей системе дошкольного образования.А. С Выготский, А. Н. Леонтьев утверждают, что формирование связной речи целесообразнее всего осуществлять в сюжетно-ролевой игре, потому что, сюжетно-ролевая игра оказывает положительное влияние на развитие связной речи.** С введением нового Федерального государственного **образовательного** стандарта актуальным становится внимание к деятельности воспитателя ДОО. Одной из актуальных **задач** деятельности воспитателя является **развитие речи детей.**

**Поэтому необходимо позаботиться о своевременном формировании речи детей, о её правильности и чистоте, предупреждая и исправляя любые отклонения от общепринятых норм родного языка, и этому способствуют сюжетно-ролевые игры.** **Однако как показывает практика не все дети одинаково успешно овладевают связной речью, что нередко ведёт к нарушению самосознания и самооценки ребёнка, отклонению в развитии личности ребёнка, что приводит к замкнутости, неуверенности в себе, негативизму, мешают в полной мере раскрыть свои природные способности и интеллектуальные возможности.** Все это **свидетельствует о том**, что в **современных** условияхреформирования **дошкольнойобразовательной** системы в России углубляется **противоречие** между требуемым и реальным уровнем профессиональной компетентности воспитателей. Развитию речи в детских дошкольных учреждениях уделяется особое внимание. Программа детского сада ставит перед воспитателем задачу научить каждого ребенка содержательно, грамматически правильно, связно и последовательно излагать свои мысли. Речь дошкольника должна быть живой, эмоциональной, выразительной. **И у нас в детском саду возникла необходимость позаботиться о своевременном формировании речи детей, о её правильности и чистоте, предупреждая и исправляя любые отклонения от общепринятых норм родного языка, и этому способствуют сюжетно-ролевые игры. Поэтому мы поставили себе цель нашей работы :**

подобрать комплекс сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие речи детей старшего дошкольного возраста. на   Реализацию  данной цели потребовалось  решению  следующих задач:

Изучить и проанализировать психолого-педагогическую литературу.

Выявить особенности развития речи детей старшего  дошкольного возраста.

Провести диагностику развития речи детей старшего дошкольного возраста.

Подобрать комплекс сюжетно-ролевых игр, направленных на развитие речи детей.

В решении этой проблемы нами было выдвинуто  предположение, что развитие речи у детей старшего дошкольного возраста будет более эффективным, если подобрать комплекс сюжетно-ролевых игр по сюжетосложению волшебной сказки и реализовывать их в воспитательном процессе.

**« Сюжетно-ролевая игра ,как средство развития связной речи детей дошкольного возраста.»**

В игре ребенок сочетает и взаимосвязывает образ, игровые действия и слова. Это не внешние признаки игры, а самая сущность. В игре ребенок живет действиями и чувствами изображаемого героя. Дети не играют молча. Даже, когда ребенок играет один, он разговаривает с игрушкой, ведет диалог с воображаемым участником игры, говорит за себя и за маму, за врача и больного и т.д. слово является как бы аккомпанементом к игровому действию и полнее раскрывает образ, отношение к нему самого ребенка. Посредством речевого общения в игре дети обмениваются мыслями, переживаниями, уточняют смысл и содержание игры. Словесный сговор в игре выполняет организующую функцию, содействует возникновению и укреплению взаимопонимания и дружбы между детьми, одинакового отношения к тем или иным фактам и явлениям окружающей жизни. Взаимосвязь образа, игрового действия и слова составляет стержень игровой деятельности, служит средством отображения действительности.

Сюжетно-ролевая игра проявляет положительное воздействие на развитие речи. Во время игры ребенок громко ведет беседу с игрушками, где играет роль и за себя, и за нее, изображает гудение самолета, голоса зверей и т.д. Действие игры совершаются в определенном месте. Комната детей становится больницей или магазином. А играющие дети принимают на себя соответствующие роли (врача, продавца) и совершают действия от имени этих ролей. Дошкольник способен являться доктором, только в случае если есть больной, покупателем, только в случае если есть продавец, и т.п. Отсюда следует, что ролевая игра — это деятельность совместная: она обязательно подразумевает иных участников и в первую очередь сверстников. Для того, чтобы переводить детей на новую, более высокую ступень сюжетной игры, надо хорошо представлять ее эволюцию. Одна из линий развития сюжетной игры дошкольников – игра-фантазирование. Для такой игры необходимо уметь комбинировать разнообразные события, согласовывая в общем сюжете индивидуальные замыслы. Разумеется, дошкольники еще не могут самостоятельно развертывать игру-фантазирование в чисто речевом плане (без опоры на предметные действия), но возможность перехода на эту новую ступень закладывается уже в старшем дошкольном возрасте. Старшие дошкольники готовы к усвоению указанных умений по ряду причин. Увеличивается объем знаний об окружающем, определяются и конкретизируются интересы отдельных детей к тем или иным сторонам жизни, событиям, о которых они узнают из наблюдений, книг, участниками которых они хотели бы быть. Каждый из детей стремиться воплотить в игре свой, уже достаточно сложный замысел. При этом всё сильнее становиться стремление ребёнка играть вместе со сверстниками. В исследованиях Н.А. Коротковой, Н.Я.Михайленко подчёркивается «Чтобы дети могли реализовать свои творческие возможности и действовать согласованно, несмотря на своеобразие индивидуальных замыслов, необходимо овладение новым, более сложным способом построения игры – совместным сюжетосложением». Оно включает умение ребенка выстраивать новые последовательности событий, и при этом быть ориентированным на партнеров-сверстников: пояснять для них, какое событие он хотел бы развернуть в следующий момент игры, прислушиваться к мнению партнеров; умение комбинировать предложенные им самим и другими участниками события в общем сюжете в процессе игры. Сюжетно-ролевая игра проявляет своеобразное влияние на развитие речи. В её процессе детей нужно регулярно вдохновлять к разговору с товарищами и комментированию собственных действий, что содействует закреплению навыков использования инициативной речью, развитию грамматического строя речи. Главным условием успешного и хорошего формирования речи детей сюжетно-ролевой игре является разнообразие игрушек.

**2. Организация сюжетно - ролевой игры**

Сделать совместное сюжетосложение центром внимания детей можно в игре особого рода –игре –придумывания , протекающей в чисто словесном плане. Игра-придумывание позволяет взрослому , как партнёру детей ,ненавязчиво и непринуждённо стимулировать их к комбинированию и согласованию разнообразных сюжетных событий; причём придумывание ,развёртывание общего сюжета не замаскировано здесь для детей предметным и ролевыми действиями, открывается для них как бы в «чистом» виде. Конечно, для дошкольников такая игра доступна лишь как совместная деятельность со взрослым. В своей самостоятельной игре дети вновь возвращаются к действиям с игрушками, к ролям, но освоенные умения придумывать новые сюжеты позволяют им более полно и согласованно реализовывать игровые замыслы. Совместную игру с детьми, по мнению Михайленко.Н.Я., следует начинать не с придумывания совершенно новых сюжетов, а с частичного изменения- «расшатывания» уже известных; постепенно взрослый переводит детей к всё более сложным преобразованиям знакомого сюжета, а затем к совместному придумыванию нового. Наиболее удобными для такого постепенного «расшатывания» являются сюжеты известных детям волшебных сказок. Сказка по своей природе родственна игре; она погружает в атмосферу условности, вымысла, чрезвычайно увлекает детей. И, что очень важно, несмотря на разнообразие волшебных сказок, все они имеют общую сюжетную схему, включающую такую последовательность событий: 1) обнаруживается желание иметь какой-то объект (или его пропажа), вследствие чего герой сказки отсылается (или уходит сам ) за ним; 2) герой встречается с «дарителем» (обладателем) волшебного средства и проходит предварительное испытание (на доброту, волшебного средства и проходит предварительное испытание (на доброту, смекалку и т.д.); 3) герой получает от дарителя волшебное средство или волшебного помощника; 4) герой обнаруживает противника, в руках которого находится искомый объект и проходит основное испытание (сражается с противником или решает заданные им трудные задачи); 5) герой побеждает противника и получает искомый объект; 6) герой возвращается домой и получает заслуженную награду. Преобразовать сказки достаточно легко: сохраняя общую смысловую канву событий, надо лишь изменять конкретные условия действий персонажей или изменять самих персонажей, выполняющих в сказке те или иные функции, и получится новая сказка. Преобразование сказки можно использовать весь арсенал известных детям персонажей и сюжетов – сначала из других сказок, а затем и из реалистических историй, кинофильмов. Разумеется, приведённая общая схема волшебных сказок нужна воспитателю, чтобы развёртывать игру – придумывание, знать как можно «расшатывать» знакомый сюжет, а не детям. Ни в коем случае нельзя специально объяснять им схему сюжета и требовать придумывания «по схеме». В таком случае игра превратится в учебную задачу и потеряет свою привлекательность как свободная и необязательная деятельность, как импровизация – сотворчество. Начинать преобразование известной сказки проще всего с изменения главного героя, его задачи. Воспитателю нужно «заготовить» для себя несколько вариантов начала новой сказки, однако, следует понимать, что в ходе игры дети будут вносить свои предложения, развёртывать сюжет по-своему, не так, как намеревался делать это педагог. Придуманная вместе сказка всегда будет отличаться от замысла каждого из партнёров. Воспитатель предлагает детям начало сказки: «Царю очень хотелось получить не Жар – птицу, а новогоднюю ёлку, украшенную игрушками. И он отправил её искать…Кого же он отправил?» Если у детей сразу появляются собственные инициативные предложения, следует их принять. Затем воспитатель предлагает ход второму участнику игры. В дальнейших таких играх взрослый стимулирует детей к внесению большего числа изменений в придумываемую сказку по сравнению с известной . Для этого целесообразно предлагать начало сказки , соединяя в нём сразу сказочные и реалистические элементы. Например: «Ивану-царевечу захотелось учиться в школе, и он отправился её искать», «У Емели была сестра, и родители попросили его отвезти девочку в детский сад. Вдруг поднялась вьюга, и они заблудились» и т.п. Чем неожиданнее будут предложения воспитателя и детей, тем интереснее игра –придумывание; возникнут оживлённые обсуждения – чьё предложение лучше, подходит ли оно к уже рассказанному. В такой игре, кроме активизации воображения ребёнка, возникает очень важный момент: он начинает понимать, что замыслы его партнёров могут сильно отличаться от его собственного; оказывается перед необходимостью объяснить свой замысел, изменить его в соответствии с предложениями других участников. Конечно, всё это приходит не сразу, и тут важна роль взрослого. Он обращает внимание детей на смысловое несоответствие их отрывков друг другу. Воспитатель помогает детям избежать ссоры и перейти к содержательному обсуждению событий, если один из участников стремиться навязать свой замысел, отвергая предложения других. Игра- придумывание каждый раз должна занимать не более 10-15 минут. Большое количество участников нецелесообразно, так как дети не могут долго ждать своей «очереди» высказаться, теряют нить сюжета, и в результате интерес к игре пропадает. Привлекательность игры-придумывания для детей, появление у них радости сотворчества во многом зависит эмоционального поведения взрослого, его увлечённости, способности к имровизации, гибкому реагированию на любые предложения детей. По мере овладения умениями совместно комбинировать разнообразные события, педагог может стимулировать детей к соединению творческого построения сюжета с ролевым взаимодействием. С этой целью взрослый включает детей в игру, где участникам предлагаются роли, принадлежащие разным смысловым сферам – разноконтекстные роли (Буратино и воспитатель, Баба- Яга и продавец). Чтобы не закрывать предметными действиями творческую работу по соединению этих ролей в общем сюжете, игру можно осуществлять в форме телефонных разговоров персонажей. Необходимость в объединении разноконтекстных ролей возникает у детей очень часто в игре со сверстниками, когда играть хочется вместе, а роли, привлекающие каждого из партнёров, - совсем разные. Полученный в игре со взрослым опыт придумывания многотемных сюжетов, событий, объединяющих разноконтекстные роли, помогает детям успешнее развёртывать самостоятельную совместную игру. В дальнейшем воспитатель продолжает проводить с детьми совместную игру – придумывание, предлагая теперь придумывать не сказки, а настоящие истории. Выбирая вместе с детьми содержание таких историй, педагог, прежде всего, опирается на детские интересы, но одновременно стимулирует участников к использованию тех знаний, которые они получают на занятиях, экскурсиях, из книг и кинофильмов. Важно учитывать, что такая игровая деятельность будет интересна и привлекательна для детей, если в начальном эпизоде лежит какое-то происшествие, вызывающее их эмоциональное отношение, требующее мобилизации сил персонажей (проявление находчивости, смекалке), преодоления препятствий, лежачих на пути достижения их целей. Характер игры- придумывания воспитателя с детьми в ходе педагогической работы меняется в следующей последовательности: 1) совместное «вспоминание» (пересказ) известной сказки; 2) частичное преобразование известной сказки; 3) придумывание новой сказки с соединением сказочных и реалистических элементов; 4)развёртывание нового сюжета с разноконтекстными ролями; 5)придумывание новых историй на основе реалистических событий. Таким образом, в результате систематического формирования игровых умений, самостоятельная сюжетная игра старших дошкольников значительно усложняется. Прежде всего, возникает установка на придумывание новой, интересной игры. Сюжеты, развёртываемые детьми, становятся разнообразнее и сложнее, приобретают многотемный характер. В них переплетаются, комбинируются события и роли, относящиеся к самым разным смысловым сферам, что игра уже не укладывается в простое определение тип «Стройка», «Почта» и т.п. Динамичное наращивание событий в процессе игры приводит к свёртыванию многих действий с предметами, которые лишь обозначаются в речи; часто используется смена ролей при включении в сюжет новых персонажей. Учащаются моменты чисто речевого взаимодействия, когда дети только проговаривают очередные события. Для того чтобы согласовывать свои творческие замыслы с партнёрами, детям требуется овладеть новым способом построения совместной игры –сюжетосложением. Сюжетосложение основано на развёртывании последовательности целостных игровых ситуаций с их обозначением для партнёра и совместным пошаговым планированием. Оно включает умение ребёнка ориентироваться на сверстника: обозначать, какое событие он хотел бы развернуть в следующий момент, прислушиваться к мнению партнёров, комбинировать события в совместной со сверстниками сюжет. Педагогическое сопровождение сюжетных игр строится с учётом того, что он у ребёнка может быть любимым тот или иной вид игры, в которой он реализует свои способности. Поэтому организация игр детей носит вариативный характер и строится с учётом интересом и предпочтений дошкольников. Для этого необходимо решить следующие задачи: Обобщать содержание сюжетных игр детей на основе знакомства с явлениями социальной действительности и отношениями людей (школа, магазин, больница, парикмахерская, путешествия и др.), активизации воображения на основе сюжетов сказок и мультфильмов; Строить игру на основе совместного со сверстниками сюжетосложения: сначала через передачу в игре знакомых сказок и историй, затем через внесение изменений в знакомый сказочный сюжет (введение новой роли, действия, события), впоследствии – через сложение новых творческих сюжетов; Передавать в роли действия, отношения, характер и настроение персонажа (требовательный учитель, любящая мама, капризная девочка и др.), пользоваться для этого не только мимикой и интонацией а также диалогической речью. Побуждать передавать словесно воображаемые игровые события, место действия («Здесь море. Это корабль, он плывёт к замку волшебника»),пользоваться приёмом условного проигрывания части сюжета – «как будто»; Самостоятельно создавать игровую обстановку с учётом темы игры и воображаемой ситуации, изготавливать игрушки- самоделки и предметы заменители до или по ходу игры; В режиссёрских играх действовать и говорить от имени разных персонажей, согласовывать свой замысел с замыслом партнёра; К концу дошкольного возраста уметь творчески разворачивать сюжет в воображаемом речевом плане, уметь дополнять замыслы играющих, используя поочерёдное фантазирование (Когда мы ушли в пещеру, со мной вот, что случилось», «мы увидели, что к тебе приближается страшный великан, и решили его обмануть»), Развивать умение сотрудничать со сверстниками: формулировать собственную точку зрения, сравнивать их и согласовывать при помощи аргументации. Сотрудничество возникает, когда игра рассматривается детьми как общая задача, до начала игры формируется общий способ её построения, когда дети, сочиняя сюжет, подчиняются правилам. Педагогическое сопровождение сюжетных игр детей направлено на освоение новых игровых умений в совместной с воспитателем игре и создание условий для самостоятельных игр. При этом организация педагогического сопровождения осуществляется по следующим направлениям: как способа построения сюжетной игры; организации игр режиссёрского типа, содержанием которых являются преимущественно социальные темы (типичные для субкультуры дошкольников); организация игры- фантазирования для детей с тенденцией к развёртыванию игры в речевом плане. При этом одно или два направления могут быть выбраны педагогом как ведущие в педагогическом сопровождении сюжетных игр детей. Выбор направления связан как с особенностями детей, их интересами и предпочтениями, так и с особенностями организации педагогического процесса в группах. Тематика сюжетно-ролевых игр связана преимущественно с социальной действительностью. При этом в сюжетно- ролевой игре могут переплетаться как реальные, так и фантастические события. Развитие способов сюжетосложения происходит за счёт придумывания и комбинирования разнообразных ситуаций взаимодействия людей, событий и коллизий.

**Этапы педагогической технологии.**

1 этап. Обогащение представлений о той сфере действительности, которую ребёнок будет отображать в игре (наблюдение, рассказы, беседы и впечатления). Важно знакомить ребёнка с людьми, их деятельностью, отношениями (кто, чем, почему занимается).

2 этап. Организация сюжетно-ролевой игры («игра в подготовку к игре»): определение ситуаций взаимодействия людей, придумывание и сочинение событий, хода их развития в соответствии с темой игры; создание предметно-игровой среды на основе организации продуктивной и художественной деятельности детей, сотворчества с воспитателем, детского коллекционирования; совместная игровая деятельность воспитателя и детей.

3 этап. Самостоятельная игровая деятельность детей: организация сюжетно-ролевой игры с воображаемым партнёром, за которого ребёнок разговаривает. Такая игра учит соподчинению мотивов, согласования ролей, взаимопониманию.

Пример организации 1 и 2 этапов организации сюжетно-ролевой игры.

«Кафе» в форме игровой оболочки «Телепередача» Игровая ситуация «Блиц-опрос». Цель -выявить полноту и точность представлений детей о работе кафе. Воспитатель выступает в роли корреспондента, который берёт интервью у разных людей. Примерные вопросы: Вы были в этом кафе раньше? Что там можно заказать? Кто там работает? Кто помогает официанту выполнить заказ?

Игровая ситуация «Специальный репортаж». Цель- уточнение представлений детей по теме игры. Подготовительный этап-рассматривание с детьми фотографий. Подготовка детей к выполнению ролей репортёров, официантов, поваров, посетителей. Составление вопросов об оформлении зала, одежде работников, взаимодействии работников, правилах вежливости и др. Разыгрывание ситуации «Мы ведём репортаж из кафе». Игровая ситуация «Круглый стол». Цель-преобразование представлений детей в игровой опыт. Обсуждаются вопросы: «Можем ли мы открыть в группе кафе и поиграть?», «Какие роли могут быть в этой игре?», «Какое может быть меню?». Игровая ситуация «Телемагазин» Цель- создание игровой обстановки для игры. Рекламируются товары для дома, офиса и кафе (из имеющихся в группе – столы, стулья, салфетки, посуда, одежда, муляжи товаров для игры «Магазин» и др.) Определяется возможность использования предметов в игре. Игровая ситуация «Очень умелые ручки» Цель- создание атрибутов для организации игры (картофель фри, пирожки, гамбургер). Игровая ситуация «Репортаж о детском празднике в кафе) Цель- развитие сюжетосложения. Придумывание детского праздника, содержания конкурсов, вопросов для интервью с детьми и родителями. Игровая ситуация «Удивительные события в кафе» Цель-развитие сюжетосложения. Составление сценариев необычных репортажей из кафе: «Шрек с семьёй в кафе», «Герои мультфильма «Мадагаскар» пришли в кафе». Игровая тема «Гипермаркет» или «Торгово-развлекательный центр» «Рекламная акция в гипермаркете» - подбор товаров для рекламы; подготовка дегустации товаров; составление вопросов, которые задают покупателям; изготовление подарков для покупателей. «Школьный базар в гипермаркете» - подбор атрибутов для игры; конкурсы для будущих первоклассников. «Новогодняя ярмарка в гипермаркете» - подбор атрибутов для игры; открытие мастерской Деда Мороза; придумывание условий конкурса «Лучшее стихотворение для Деда Мороза».

Для развития воображения и общения детей в процессе игровой деятельности можно использовать такие приёмы развития творческой активности детей в игре как: как внесение новых атрибутов; рассказ воспитателя перед началом игры; поощрение детей к импровизации в игре (придумывание сюжета, введение оригинальных персонажей в традиционные игры, смена и совмещение ролей, изготовление атрибутов и костюмов); Сюжетно-ролевая игра является неотъемлемой частью жизни дошкольника. В старшем дошкольном возрасте дети уже умеют распределять и комплексно отображать социальные роли, выстраивать сюжетные линии, именно поэтому необходимо включать в деятельность ребёнка игры со школьными сюжетами. Таким образом, в игре, помимо речи, определяемой особенностями взятой на себя роли, появляется речь. Функцией этой речи является согласование общих действий.

Диагностика-таблица

Для определения уровня игровой деятельности мы провели диагностику , в совокупности позволяющих примерно отнести игру ребенка к одному из трех уровней - высокому, среднему, низкому*, -* в соответствии с возможностями данной возрастной категории; эти признаки - показатели уровня игры - представлены в таблице.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Низкий уровень | Средний уровень | Высокий уровень |
| Сюжеты игры однообразны по содержанию и стереотипны, создают впечатление бесконечного движения по кругу в рамках привычных ролевых действий и взаимодействий.  Не только не продуцируют новые сюжетные идеи, но и не подхватывают идеи других; очень затруднено соединение разных смысловых полей (комбинирование в сюжете событий из разных смысловых сфер).  В игре-придумывании со взрослыми и сверстниками малоактивен, в основном, повторяет фрагменты повествования, предложенные партнерами | Развертывает, в основном, привычные сюжеты (небольшой круг тематики), часто весьма изощренно, с детализацией ролевых действий и отношений, активно использует ролевую речь - с партнерами и куклами. Откликается на инновации других, может встроиться в игру сверстников, найти место в общем смысловом поле, двигаться вслед за более активным партнером, но сам инициативно не стремится прорвать привычный «круговой» сюжет  В игре-придумывании со взрослым, вслед за ним может вносить инновации и развертывать новую последовательность событий, но часто приходит в тупик при необходимости согласовывать свои предложения с предложениями участников-сверстников  Склонен к отторжению замысла другого, нежели к его ассимиляции из-за трудностей комбинирования разных событий в единую новую сюжетную | Развертывает разнообразные сюжеты (индивидуально и со сверстниками), свободно комбинируя события и персонажей из разных смысловых сфер;  С одинаковой легкостью развертывает сюжет через роли (ролевые взаимодействия)  Может быть инициатором игры-фантазирования со сверстниками. Легко находит смысловое место в игре сверстников, подхватывает и развивает их замыслы, подключается к их форме игры.  Часто бывает инициатором игры с 3-4 сверстниками, умеет внятно изложить им замысел, предложить всем подходящие роли.  С легкостью участвует в игре-придумывании со взрослыми и сверстниками, внимателен к идеям партнеров, умеет их учесть и предложить свои, чувствителен в рассогласованиям в общем сюжете, преодолевает их посредством предвосхищающего планирования событий. |

Примерные показатели для оценки уровня игры подобраны авторами программы «Развитие» в соответствии с пониманием закономерностей развития игровой деятельности и стратегии ее формирования, заложенными в программе «Развитие» и методических рекомендациях к ней.

Оценка уровня игры выносилась на основе обобщения результатов постоянных наблюдений за свободной самостоятельной игрой детей. Существенным подкреплением оценки уровня сюжетной игры ребенка служило его поведение в совместной со взрослым игре-придумывании.

Оценку уровня игры будут осуществляться 3 раза в год:

**ЗАКЛЮЧЕНИЕ**

Игра, несомненно, является ведущим видом деятельности дошкольника. Именно через игру ребёнок познаёт мир, готовится к взрослой жизни. Одновременно, игра является основой творческого развития ребёнка, развития умения соотнесения творческих навыков и реальной жизни. Игра выступает в роли своеобразного мостика от мира детей к миру взрослых, где всё переплетено и взаимосвязано: мир взрослых влияет на мир детей (и наоборот). Игры часто подразумевают «исполнение» детьми определённых социальных ролей взрослых, взрослые часто используют игры, для того, чтобы ещё лучше познать мир (деловые игры), повысить уровень «внутреннего Я» (спортивные игры) развить уровень интеллекта (сюжетно-ролевые игры) и др. Игра основана на восприятии представленных правил, тем самым ориентирует ребёнка на соблюдение определённых правил взрослой жизни. Игра в силу своих характеристик - лучший способ добиться развития творческих способностей ребёнка без использования методов принуждения. Из всего вышесказанного ясно, какую роль должна занимать (занимает) игра в современном воспитательном процессе и насколько важно стремиться активизировать игровую деятельность дошкольников.В настоящее время наблюдается реформирование российской педагогики, в том числе и дошкольной. Сегодня наиболее актуальным является реализация в образовательный процесс современных развивающих педагогических технологий. Как уже говорилось выше, ведущей деятельностью детей-дошкольников является игра. Поэтому в последнее время наиболее актуальной определяется проблема внедрения в образовательную практику дошкольных учреждения современных игровых технологий. Известно, что сюжетно-ролевая игра в классификации игровой деятельности считается наиболее сложной, но и наиболее значимой для личностного развития детей при вхождении их в мир социальных отношений с окружающими их людьми, природой. От правильного руководства игрой, от своевременного обогащения сюжетно-ролевых игр, зависит успех выполнения игровых действий, умение детьми жить в едином детском коллективе, развитие кругозора речи детей.Проведенная работа позволила сделать следующие выводы.1. На основе анализа психолого-педагогической литературы (А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин, А. П. Усова, Р. И Жуковская, Н. Я. Михайленко, В. П. Залогина, Р. А. Иванкова) мы сделали вывод, что воспитательные и развивающие возможности сюжетно-ролевой игры, в жизни дошкольника, чрезвычайно велики, и важно педагогу уметь реализовать их. Для того чтобы реализовать потенциал заложенный в сюжетных играх дошкольников и осуществлять адекватные педагогические воздействия по отношению к сюжетной игре детей, необходимо хорошо понимать ее специфику, иметь представления о ее развивающем значении, о том, какой она должна быть на каждом возрастном этапе, и самое важное, уметь играть соответствующим образом с детьми разных дошкольных возрастов. На каждом возрастном этапе педагогический процесс организации игры должен носить двучастный характер, включая моменты формирования игровых умений в совместной игре воспитателя с детьми и создания условий для самостоятельной детской игры. (Н. Я. Михайленко, Н. А. Короткова)2. Анализ состояния практики дошкольного воспитания показывает, что проблема обогащения сюжетно-ролевых игр актуальна для современного детского сада.3. Повышение педагогического мастерства педагогов по проблеме обогащения сюжетно-ролевых игр можно реализовывать на основе любых форм организации методической работы. В нашей работе такой формой было определено консультирование.4. В результате проведенной методической работы с целью обогащения и развития речи в сюжетно-ролевых играх детей дошкольного возраста выявлены положительные изменения: повышение интереса к профессиональной деятельности, улучшение эмоционального настроя в коллективе и в работе с детьми. Совершенствование методической подготовки по данной проблеме сказалось на улучшении их воспитательно-образовательной работы с детьми по организации сюжетно-ролевых игр, активизации работы с родителями.

Список использованной литературы

1. Белая К. Ю. О нетрадиционных формах работы // Дошкольное воспитание - 1990 - №2-13-17с.2. Венгер Л. А. Сюжетно-ролевая игра и психическое развитие ребенка // Игра и ее роль в развитии ребенка дошкольного возраста: Сб. научных трудов. - М., 1978-127с.

3. Воронова В. Я. Творческие игры старших дошкольников. - М., 1981.

4. Воспитание детей в игре / Сост. А. К. Бондаренко, А. И. Матусик. - М., 1983-211с.

5. Жуковская Р. И. Воспитание ребенка в игре. - М., 1963-305с.

6. Жуковская Р. И. Творческие ролевые игры в детском саду. - М., 1960-87с.

7. Жуковская Р. И. Игра и ее педагогическое значение. - М., 1975-142.

8. Запорожец А. В. Проблемы дошкольной игры и руководства ею в воспитательных целях // Игра и ее роль в развитии ребенка дошкольного возраста: Сб. научных трудов. - М., 1978-321.

9. Иванкова Р. А. Планирование педагогической работы по формированию сюжетно-ролевой игры у детей раннего и дошкольного возраста // Дошкольное воспитание: Традиции и современность. - М., 2002 - №4-53-56.

10. Игра в педагогическом процессе образовательных учреждений. Материалы научно-практической конференции преподавателей и студентов учебных педагогических заведений / Под ред. Т. А. Куликовой. - М., 2000-57.

11. Игрушки и пособия для детского сада. /Под ред. В.М.Изгаршевой. -М.: Просвещение, 1987 - 174с

12. Игра дошкольника /Л. А. Абрамян, Т. В. Антонова, Л. В. Артемова и др. / Под ред. С. А. Новоселовой. - М., 1989-121.

13. Игра и ее роль в развитии ребенка дошкольного возраста: Сборник научных трудов / Под ред. Н. Я. Михайленко. - М., 1978-327.

14. Иванкова Р. А. Планирование педагогической работы по формированию сюжетно-ролевой игры у детей раннего и дошкольного возраста // Дошкольное воспитание: Традиции и современность. - М., 2002 - №4-51-57.

15. Коджаспирова Г. М. Культура профессионального самообразования каждого / Под ред. доктора психологических наук, академика Ю. М. Забродина. - М:Просвещение, 1994.

16. Коссаковская Е.А. Игрушка в жизни ребенка.-М.: Просвещение, 1980-64с

17. Козлова С. А., Куликова Т. А. Дошкольная педагогика. - М., 2000-405.

18. Курочкина И. Н. Деловая игра как форма организации воспитательно-образовательного процесса // Дошкольное воспитание. - 2001. - №5-80-83.

19. Леонтьев А. Н. Психологические основы дошкольной игры // Психологическая наука и образование. - 1996. - №3-25-27.

20. Менджерицкая Д. В. Воспитателю о детской игре / Под ред. Т. А. Марковой. - М., 1982-145.

21. Михайленко Н. Я., Короткова Н. А. Организация сюжетной игры в детском саду. - М., 1997-127.

22. Михайленко Н.Я. Педагогические принципы организации сюжетной игры. // Дошкольное воспитание - 1989-№4-23-29

23. Петровский В. А., Кларина Л. М., Смывина Л. А., Стрелкова Л. П. Построение развивающей среды в дошкольном учреждении // Дошкольное образование в России. - М., 1993-87.

24. Проблемы дошкольной игры: Психолого-педагогические аспекты / Под ред. Н. Н. Поддъякова, Н. А. Михайленко. - М., 1986-145.

25. Руководство играми детей в дошкольных учреждениях / Сост. Е. И. Тверитина, Л. С. Барсукова / Под ред. М. А. Васильева. - М., 1986-236.

26. Усова А. П. Роль игры в воспитании детей / Под ред. А. В. Запорожца. - М., 1976-327.

27. Флегонтова Н. П. Проблема педагогического руководства игрой детей // Игра в педагогическом процессе образовательных учреждений. Материалы научно-практической конференции преподавателей и студентов учебных педагогических заведений / Под ред. Т. А. Куликовой. - М.,2000.

28. Эльконин Д. Б. Психология игры. - 2-е изд. - М: Просвещение, 1999-300с.

***Электронные ресурсы***

1. ([http: // psychol. ras. ru/](http://psychol.ras.ru/); см. сайт Института психологии РАН);
2. ([http: // www. pirao. ru/](http://www.pirao.ru/); см. сайт Психологического института РАО);
3. ([http: // www. psy. msu. ru/](http://www.psy.msu.ru/); см. сайт факультета психологии МГУ).

Приложения

Приложение 1

**Сюжетно-ролевая игра**«Библиотека»

Цель:

• **Развивать** интерес детей к книге, желание и умение находить ответы на свои вопросы; показать зависимость: лес — книга; чем больше книг производится, тем больше уничтожается лесных массивов, поэтому важная задача — беречь книги, журналы.

• Познакомить с использованием вторичного сырья (макулатуры) для изготовления книг; научить понимать значение труда людей, работающих в книжных мастерских (переплетчик, художник, реставратор).

Предварительная работа: экскурсия в библиотеку,

Атрибуты

• выставка книг;

• выпуск плакатов-«молний»: «Лес и человек», «Не **разводи пожаров**» и т. д. ;

• сбор макулатуры.

Создание проблемной ситуации:

• Книга порвалась — что делать?

• Первое посещение библиотеки (правила поведения).

• Если все библиотеки закроются, что будет с нами?

**Сюжетно-ролевая игра**«Школа»

Цель:

• Провести экскурсии в царство царя Берендея.

Организовать совместную трудовую деятельность **дошкольников.**

• Провести литературные викторины.

Предварительная работа:

Атрибуты:

• маски зверей, птиц, насекомых;

• игрушечные звери и птицы;

• **сюжетные** картинки с изображением проблемных ситуаций.

Создание проблемной ситуации:

Примечание. Роль учителя во всех ситуациях выполняет ребенок, который задает вопросы и выслушивает ответы.

• В уголке «Школа» сидит зайчик, у него забинтована лапка. Вопрос детям: почему лапка забинтована, что могло произойти?

• Лежит бумажная бабочка с оторванным крылышком, вокруг нее изображения «печальных» цветов. Задание детям: высказать свои пред-положения, почему у бабочки такой вид и почему цветы «грустные».

• В уголок «Школа» прилетела сорока с письмом от Берендея: «Тревога, появился муравьед!» Чем может грозить его появление в лесу? • В уголке «Школа» находится **сюжетная картина**, изображающая голые, больные деревья. Задание детям: подумать, что произошло в этом лесу и как можно ему помочь.

**Сюжетно-ролевая игра**«Парикмахерская для животных»

Цель:

• Рассказать о том, что существуют специальные парикмахерские для животных (мытье, стрижка шерсти).

• Обратить внимание детей на проблему мусора (в парикмахерской остаются пустые флаконы, баночки, остриженная шерсть и т. п.).

• Как решить проблему утилизации отходов с наименьшим ущербом для природы?

Предварительная работа:

Атрибуты:

• контейнер с измельчителем мусора;

• специальный шампунь для животных;

• специальные расчески для собак;

• игрушка «Артемон-парикмахер»;

• Фотопроспект «Модели стрижки зверей».

Создание проблемной ситуации:

• В парикмахерскую приходит лохматая грязная собачка, которую из-за ее неопрятного вида никто не хочет взять к себе домой. (Парикмахер предлагает вымыть ее и постричь.)

• Открытие парикмахерской-салона «У Артемона» (оформление помещения, выбор журналов, фотографий).

• В парикмахерскую приходит экологическая милиция и говорит о необходимости утилизации мусора. (Дети предлагают варианты решения этой проблемы: пластиковые баночки выбрасываются в одни контейнеры, стеклянные — в другие и т. п. Затем все это отвозится на завод и перерабатываетс

**Сюжетно-ролевая игра**«Театр»

Цель:

• Познакомить детей в процессе **игры** с новыми экологическими сказками, придумать собственные.

• Просмотр видеофильмов на экологическую тему (например «В долине папоротников»)

Предварительная работа:

Атрибуты:

• кукольный театр (игрушки, животные, теневой театр;

• костюмы для постановки экологических сказок;

• декорации к сказкам — деревья, цветы.

Создание проблемной ситуации:

• Сказка «Репка» (У Деда неурожай: репка не выросла. Как ему помочь)

• Сказка «Теремок» (нужно помочь персонажам построить дом, не используя лес).

• Инсценировка экологических сказок

**Сюжетно-ролевая игра**«Почта»

Цель:

• Рассказать детям о том, что звери и птицы (голуби, собаки, слоны, верблюды) могут доставлять почту так же, как транспорт и люди.

• Познакомить с процессом получения бумаги, на которой пишутся письма, и бумаги, на которой печатаются журналы и газеты.

• Объяснить, что почта помогает людям получать быструю информацию о событиях, происходящих в мире (электронная почта).

Предварительная работа: Атрибуты

• костюмы персонажей (голубь, собака, сова, слон, верблюд);

• посылки, бандероли, письма;

• шапка почтальона;

• сумка;

• почтовый ящик;

• телефонный аппарат;

• телеграфный аппарат.

Создание проблемной ситуации:

• Дети получают письмо из леса о том, что там появились люди, которые ломают молодые деревья, ветки, рвут цветы. Задача детей: организовывать отряд помощи и предложить пути решения проблемы.

• Почтовый голубь приносит телеграмму от гиппопотама о том, что в Африке сильная засуха. Задача детей: организовать доставку питьевой воды в специальных баллонах (их заменяют пластиковые бутылки); используя географическую карту, предложить способы доставки.

• Собака Жучка приносит весть о том, что в горах сошла лавина, в результате чего пострадали звери, поломаны деревья. Задача детей: собрать специальную посылку с бинтами, йодом, замазкой для деревьев.

Приложение 2

**Консультация для родителей "Сюжетно-ролевые игры в жизни детей"**

Игра всегда имела, имеет и будет иметь огромное значение в жизни ребенка.  И если вы думаете, что игра всего лишь развлечение и пустое времяпровождение – вы глубоко ошибаетесь. В процессе игры ребенок обучается анализу, развивает свое воображение, мышление и еще много чего полезного происходит в развитии ребенка.

Существуют несколько видов игровой деятельности. Это индивидуально предметная, которая возникает в раннем возрасте от полугода до двух лет, предметно подражательная, которая проявляется на втором году жизни и сюжетно-ролевая. Вот о *сюжетно-ролевых играх* мы и поговорим ниже.

**Что такое сюжетно-ролевые игры?**

*Сюжетно-ролевые игры* – это игры, в которых дети «одевают» на себя роль, передавая ее характер, и действуют по определенному заданному сюжету или же сами создают его. То есть это в некотором роде театральное представление. Дети вживаются в свою роль и ведут себя так, как видят своего персонажа со стороны.

С*южетно-ролевые игры* занимают свое место в жизни ребенка тогда, когда он научится использовать предметы не только лишь по их непосредственному назначению, но и в соответствии с сюжетом игры. В процессе у ребенка появится желание копировать действия взрослых,  он [научится взаимодействовать с другими детьми в игре](http://chitalochka-ru.ru/goto/http:/krohopuzik.ru/uchimsja_igraya/),  или взрослыми.

Изначально сюжетно-ролевая игра проявляется в обычном подражании взрослого ребенком. Малыш самостоятельно пылесосит, варит суп, укладывает игрушки спать, что-то ремонтирует. Через некоторое время ребенок начинает обыгрывать знакомые ему жизненные ситуации: «посещение больницы», «поход в магазин» и т.д.

На этом этапе в сюжетно-ролевую игру добавляется диалог действующих лиц. Здесь очень кстати будет помощь родителя. Если вы будете помогать малышу в игре, то уже к двум с половиной годам ребенок будет самостоятельно играть в сюжетно-ролевые игры вместе со своими игрушками.

Далее идет усложнение игры за счет появления сюжета – объединение нескольких ситуаций. Например, сюжетом может быть поездка на природу – сначала ребенок соберет необходимые вещи, после сядет в транспорт, на месте распакует свои сумки, может взять удочку и порыбачить,  или что-то еще в подобном духе. Дети начинают договариваться о правилах игры – развивается деловое общение. В 4-5 лет дети не только обыгрывают повседневные ситуации, но и добавляют в игру сюжеты из сказок, мультфильмов, книг.

Дети постарше легко включаются в сюжетно-ролевую игру, но даже это не означает, что взрослый может оставаться на заднем плане и пустить все на самотек. Если родитель не будет предоставлять ребенку новые ситуации для игры, то ребенок может остановиться в развитии и перестать проявлять самостоятельность. Проявление творчества и самостоятельности в сюжетно-ролевых играх показывает уровень развития мышления ребенка.

Значение игрушки для развертывания самостоятельной игры детьми старшего дошкольного возраста также специфично. Если в игре малышей предметная обстановка определяет сюжет, то старшие дошкольники сами конструируют предметно-игровую ситуацию в зависимости от выбранной темы и намеченного хода игры, подчиняя ее игровому замыслу.

Игра младших дошкольников требует в значительной степени опоры на игрушки и предметы, их заменяющие. Основное требование к игрушке-заместителю – удобство  в выполнении игровых действий, соразмерность по величине с другим игровым материалом. Очень важно, чтобы такая игрушка напоминала изображаемый предмет общими контурами. Так, кукла может быть сделана из полотенца, если его скатать и надеть фартучек или бантик, вместо тарелки можно предложить кружок картона и т. п. При правильном руководстве игрой дети трехлетнего возраста не только с увлечением используют предложенные взрослым предметы-заместители, но и сами заранее выбирают и договариваются, что они будут обозначать («Вот это кукла», «Это тарелка»). Иногда наделяют игрушку-заместитель ролью («Давай это будет папа, а это дочка»). Дети 4-5 лет осуществляют игровые действия тоже чаще всего с помощью игрушек, но они уже начинают пользоваться и жестом, и словом, и определенным положением предмета или самого ребенка. В этом возрасте особое значение приобретают предметы-атрибуты: всевозможные шапочки, фартуки, халаты, сумочки. В этот период необходимы игрушки, отражающие специфику орудийных действий в той или иной профессии. Врачу необходим халат, стол для приема, палочка, обозначающая градусник или шприц, и непременно нужны пациенты, терпеливо сносящие заботу врача и медсестры. Этими пациентами могут быть большие куклы с легко снимающейся одеждой или голыши, завернутые в одеяло. У больных детей должны быть свои папы и мамы.

Для ребенка 6-7лет главное уже не в выполнении ролевых действий с помощью игрушек и предметов, а в общении с теми, кто взял на себя другие роли, связанные с его ролью, со смыслом сюжета игры. Это существенно меняет требования к игрушке и заставляет искать ответ на вопрос, какой она должна быть не столько в самой игре, сколько в самой реальной сегодняшней жизни. Это уже не только игры в семью, школу, больницу, но и покорение космоса, сбор урожая, строительство газопровода и т. д.

Таким образом, [сюжетно-ролевые игры](http://chitalochka-ru.ru/goto/http:/krohopuzik.ru/uchimsja_igraya/)учат ребенка согласовывать свои действия с другими участниками игры, примерять на себя различные личностные качества, а так же находить выходы из различных ситуаций. Играя в эти игры, ребенок вырастает [творческой и самостоятельной личностью](http://chitalochka-ru.ru/sovetyi-roditelyam/kak-razvivat-tvorcheskie-sposobnosti-rebenka.html), готовой к решению жизненных ситуаций.

Приложение 3

**Родительское собрание в подготовительной группе на тему: «Сюжетно- ролевая игра в жизни дошкольников. С- р игра «Космос»**

Цели: формировать умение комбинировать различные тематические сюжеты в единый игровой сюжет; учить до начала игры распределять роли, подготавливать необходимые условия, договариваться о последовательности совместных действий; способствовать обогащению новыми решениями (Участие взрослого в игре, изменение атрибутики и хода игры); создавать условия для творческого самовыражения; учить налаживать и регулировать контакты в совместной игре: договариваться, мириться, убеждать, действовать;, соблюдать правила игры; развивать эмоции, возникающие в ходе ролевых и сюжетных действий.

Ход собрания:

1.Воспитатель:

Чтение доклада: «Роль сюжетно-ролевой игры для дошкольников».

2.Воспитатель:

- Скажите пожалуйста, какой был недавно праздник? (День космонавтики).

-А как звали первого космонавта? (Юрий Гагарин)

-Правильно, молодцы! Давайте расскажем стихотворение про первого космонавта. Чтение стихотворения «Первый космонавт».

На космическом корабле

Он летал в межпланетной мгле

Совершив вкруг Земли виток.

А корабль назывался «Восток»

Его знает и любит каждый

Был он юным, сильным, отважным.

Помним взгляд его добрый с прищуром

Его звали Гагарин Юра.

(Т. Шарыгина)

3.Воспитатель:

-Скажите пожалуйста, а каким должен быть человек, чтобы его взяли в космос? (Сильным, ловким, смелым и т.д.)

-А давайте спросим у наших родителей: какую подготовку должен пройти космонавт перед полетом? Чтение стихов родителями.

Чтец 1:

- Он пример для всех ребят,  
Его зовут героем.  
Гордо носит космонавт  
Звание такое.  
Чтобы космонавтом стать,  
Надо потрудиться:  
День с зарядки начинать,  
Хорошо учиться.

Чтец 2:

- Показаться и врачу –  
Здесь экзамен строгий.  
Слабакам не по плечу  
Звездные дороги.  
На корабль могут взять  
Только сильных, ловких.  
И поэтому нельзя  
Здесь без тренировки.

Чтец 3:

- Барокамера, бассейн,  
Где мы невесомы…  
Это космонавтам всем  
Хорошо знакомо.  
Вот кабину карусель  
Кружит круг за кругом.  
Не снаряд, а просто зверь  
Эта центрифуга.

Чтец 4:

- Очень много предстоит  
Испытаний разных.  
Тот, кто в космос полетит,  
Их пройти обязан.  
Он профессии любой  
Должен знать секреты –  
Ведь на высоте такой  
Не спросить совета.

Воспитатель:

-А вы хотите полететь в космос? (Да)

-Тогда для начала, давайте проверим здоровье, ведь больным в космос лететь нельзя.

-Пройдите пожалуйста в медицинский блок, там доктор вам проверит давление, пульс, послушает и если вы здоровы, то выдаст справку. (Доктор проверяет, выдает спарвку).

Воспитатель:

-Все здоровы, это хорошо, и мы можем лететь в космос. Но для начала давайте сделаем веселую зарядку, чтобы зарядиться энергией и хорошим настроением. Выполняем зарядку (дети в маленьком кругу, взрослые за ними в большом кругу).

Молодцы все! А теперь с хорошим настроением мы отправимся в научно-космический центр. Т.к. там сегодня выходной день, а свободных ракет на космодроме нет, все улетели, то нам предстоит самим построить ракеты для полета в космос. Прошу всех пройти в автобус, мы поедем в научно-космический центр.

5.Воспитатель:

-Уважаемые пассажиры, сегодня нас сопровождает корреспондент газеты «Красный север», он будет брать у вас интервью.

Корреспондент:

-Скажите пожалуйста:

\*сколько планет в солнечной системе?

\*как они называются?

\*что такое Луна?

\*как называется ближняя к нам звезда?

\*какая планета ближе всего к Солнцу?

\*как называется планета на которой мы живем?

\*за сколько часов Земля совершает поворот вокруг своей оси?

\*за сколько дней(суток) Земля совершает поворот вокруг Солнца?

\*сколько это месяцев?

\*сколько времен года смениться за это время?Какие?

Спасибо за информацию, вы много знаете, молодцы!

6.Воспитатель:

-Ну вот мы и приехали на завод по производству ракет. Нас тут встречает экскурсовод, сейчас он нам все тут покажет и расскажет.

Экскурсовод:

-Здравствуйте дорогие гости! Проходите пожалуйста. Вот посмотрите это у нас доска почета. Эти люди стояли у истоков российской космонавтики и ракетостроения. Это русский ученый – Константин Эдуардович Циолковский. – он изобрел первую в мире ракету. Константин Эдуардович очень любил наблюдать в телескоп за звездами, изучал их и мечтал до них долететь,(сопровождает рассказ демонстрацией портрета К.Э. Циолковского.)

- Задумал он сконструировать такой летательный аппарат, который мог бы долететь до планет. Ученый проводил расчеты, делал чертежи и придумал такой летательный аппарат, который мог бы полететь за пределы Земли. Но, к сожалению, у него такой возможности не было. И только через много лет другой русский ученый-конструктор, Сергей Павлович Королев(показывает портрет), смог сконструировать и изготовить первый космический спутник, в котором вокруг Земли сначала летала собачка, а потом, в 1961 году полетел человек.

-А здесь у нас конструкторское бюро, тут вы и будете собирать ракеты. Обратите внимание на схемы, модели, они могут вам пригодиться.

7. Строительство ракет в конструкторском цехе.

Корреспондент фотографирует строительство и готовые ракеты.

8.Воспитатель:

-Придумайте своим космическим кораблям название из чего они , для кого, сколько мест и т.д.

-Ну вот и ракеты и готовы. Можно лететь. Давайте все оденем скафандры, ведь без них в космосе ни как.Имитируем одевание скафандров, застегнуть все кнопочки, завязать все шнурочки.

Воспитатель:

-Проверяем нигде ничего не жмет? С помощью разминки:

Зарядка

Руки вверх и в кулачок, разожми и на бочок

Руки в стороны и в кулачок, разожми и на бочок

Руки вниз и в кулачок, разожми и на бочок.

Руки к пульту и молчок, мы в ракету сели – скок!

Воспитатель:

Начинаем обратный отсчет: 5,4,3,2,1 – пуск!

-Наш корабль летит в космос. Посмотрите в иллюминаторы- какое бесчисленное множество звезд! Настя А. читает стихотворение

Светятся звезды, светятся…

Даже порой не верится,

Что так велика Вселенная.

В небо смолисто-черное

Гляжу, все забыв на свете…

А все-таки это здорово,

Что ночью нам звезды светят!

9.Корреспондент:

-Уважаемые пассажиры расскажите про свои космические корабли: название, для кого, из чего, сколько мест? (Каждый рассказывает про свою ракету).

10.Воспитатель: Включается музыка

-Ой, вы чувствуете это, это же невесомость, вы можете расстегнуть свои ремни и полетать по кораблю.Имитация невесомости.

-Ну, а сейчас настала пора перекусить. Доставайте свои тюбики с едой и давайте пообедаем. Имитация обеда.

11.За вкусным космическим обедом, мы не заметили как вернулись на Землю, в свой детский сад. И мы приглашаем вас в наш музей. А наш музей – это ваши рисунки и поделки. Приглашаем вас посмотреть.

В заключении ребята расскажут стихотворение:

1.Мы смотрим на синее небо,

А в небе нам звезды видны.  
Сверкают, летая, кометы  
И дарят мальчишкам мечты.

Нам хочется в космосе всем побывать  
И сделать один только шаг на Луну.  
Желанье скорее успеть загадать,  
Увидев упавшую с неба звезду.

Мы знаем, что Юрий Гагарин

В реальность мечту воплотил.  
   Героем он стал настоящим  
  И в космос полет совершил

Гордится Гагариным наша страна.  
И нам улыбается с неба Луна,  
Мы знаем, что Солнце – большая звезда,  
И ближе стать может мальчишек мечта.

Воспитатель:

-Большое спасибо всем за внимание. Мы очень рады были вас видеть.