**Проект сюжетно-ролевой игры «Путешествие в Африку- фотосафари» для детей старшего дошкольного возраста.**

**Цель:** Обобщать и расширять знания детей о животных жарких стран.

**Задачи: 1.** Вызвать желание больше узнать о животных жарких стран, активировать речь и мышление в ходе решения игровых проблемных ситуаций.

2. Развивать умение переводить полученные знания в условный план игры.

3. Воспитывать бережное отношение к природе, видеть её красоту и неповторимость.

**1 этап.** Постановка проблемы.

Воспитатель приносит в группу плакат – объявление:

«Внимание! Внимание!

Детский журнал «В мире животных» объявляет конкурс на лучшее изображение животных жарких стран среди групп старшего возраста детского сада № 90.

Приз всем группам, принявшим участие в конкурсе – «Большая энциклопедия о животных».

**2 этап.** Принятие задачи, обсуждение проблемы.

На этом этапе проводится беседа с использованием элементов «мозгового штурма».

**«Мозговой штурм» или «банк идей» -** метод обучения, при котором создаётся поисковая проблемная ситуация.

Детям задаётся серия вопросов:

- Что нам необходимо, чтобы принять участие в конкурсе? (Отправиться в Африку на фотосафари).

-Кто из вас уже путешествовал? Куда?

- Как называются люди, которые путешествуют? (Путешественники, туристы).

- На чём можно путешествовать? (дети перечисляют виды транспорта, существующие в действительности, сказочные, придуманные самостоятельно).

- Каких животных вы бы хотели сфотографировать во время путешествия?

- Что мы должны знать о этих животных?

- Где можно найти информацию о животных Африки?

**3 этап.** Составление карты детских идей.

Дети сидят на полу вместе с воспитателем и проговаривают всё, что приходит на ум при назывании темы игры: «Путешествие в Африку – фотосафари».

Воспитатель (или дети самостоятельно) на листе бумаги (доске) фломастером рисует «карту детских идей»: в центре записана тема, от неё исходят стрелки с записями отдельных ключевых слов, произнесенных детьми.

В последствии карта переносится вместе с детьми на бумагу, а обозначенные идеи иллюстрируются с помощью рисунков или картинок (так называемая «паукограмма» из-за сходства с паутиной).

**4 этап.** Расширение представлений и обогащение знаний. Дети вместе с родителями ищут интересующий их материал, приносят его в детский сад и делятся полученными знаниями со всеми детьми группы. А воспитатель в свою очередь разрабатывает интегрированный рабочий план познавательно-исследовательской теме «Животные Африки».

а) Экскурсия в «Зоологический музей» или в «Зоопарк» (с родителями).

б) Видеоэкскурсия «Животные Африки» или просмотр телепередач о животных жарких стран на телеканале «Дискавери».

в) Энциклопедии и журналы.

г) Иллюстративный материал.

д) Чтение художественной литературы:

Г. Глушнев «Черепаха»

Ф. Лев «Пять дней из жизни черепахи»

С. Маршак «Жираф»

Е. Серова «Крокодил»

Т. Нуждина «Чудо - всюду»

(верблюд, жираф, крокодил).

Б. Житков «Про обезьянку».

С. Сахарнов «Что я видел в Танзании».

В. Дуров «Мои звери».

е) Занятия:

1) «Знакомство детей с животными жарких и холодных стран». (О.А. Воронкевич «Добро пожаловать в экологию». Старший возраст стр.99.

2) Игровое обобщающее занятие «У нас в гостях животные». (О. А. Воронкевич «Добро пожаловать в экологию». Старший возраст стр111.

3) Физ. Досуги: «Зов джунглей», «Праздник зверей» (Д/в №2- 2008 г. Стр 24.)

4) Конструирование из бумаги «Животные жарких стран»

ж) Дидактические развивающие игры (Из книги О. А. Воронкевич «Добро пожаловать в экологию»):

«Кто где живет»

«Разрезные картинки, кубики»

«Четвёртый лишний»

«Зоологическое лото»

«Найди по описанию»

«Угадай какой наш дом»

«Да и нет»

«Загадаем мы угадаем»

з) Загадки о животных (О. А. Воронкевич «Добро пожаловать в экологию». Старший возраст стр. 156-158)

Итог этого этапа – обсуждение впечатлений (-Узнали ли вы что-нибудь, что вас удивило? Чего не знали раньше?) и дополнение «паукпрограммы» (или составление ее заново).

**5 этап:** Обучение детей сговору на сюжетно-ролевую игру «Фотосафари в Африке».

Педагог с детьми садятся в круг. Воспитатель задает наводящие вопросы, помогающие общему представлению детей о теме игры и выявляющие их личный опыт. Помогает установить связи между событиями, инициативы детей по выведению новых сюжетных линий, дополнить основной сюжет сопутствующими:

- На чем будем добираться до Африки? (на самолете)

- Кто нам может помочь добраться до аэропорта? (водитель автобуса)

- Кто будет нас встречать в Африке и провожать до заповедника? (гид)

- Кто проведет нас по заповеднику и расскажет о животных? (экскурсовод)

**Составляется карта путешествия.**

**-** Что может с нами случиться в заповеднике? (закончится бензин)

- Как нам выйти из этой ситуации? (Вызвать спасателей)

- Как они будут нас спасать? (Дотащат на буксире до заправочной станции)

- Если долго находиться на солнце, что может случиться? (можно перегреться)

- Кто нам тогда понадобится? (врач)

- Что он будет делать? (осматривать и оказывать помощь)

- Чтобы подкрепиться перед отлетом, куда мы можем зайти? (в кафе)

- Как мы поступим со снимками, которые мы сделаем в заповеднике? (соберем в альбом)

Затем дети создают по придуманному сюжету рисунки. Эти рисунки вывешиваются в порядке сюжетного хода событий. Дети могут дополнительно рисовать другие события и помещать их в канву сюжета или сюжетные события последовательно изображаются схематичными рисунками.

**6 этап.** Подбор и изготовление материала для игры. Материал для игры нужно подобрать как можно быстрее, пока интерес не угас. В него обязательно должны войти не только игрушки, но и настоящие предметы (рюкзаки, компас, бинокль, фляжки с водой, фотоаппарат).

Определенные атрибуты изготавливаются совместно (авиабилеты, чеки, игрушечные деньги, табличка для встречи туристов).

Итог – создание игровой зоны. Элементы игровой конструкции подписаны, например,: Аэропорт. Заповедник. Часы работы. Касса. Открыто. Закрыто. Бензин. Кафе.

**7 этап. Основной.** (Выполнение проекта – разыгрывание).

Дети разыгрывают сюжет по ролям. Чрезмерного вмешательства взрослого в детскую игру быть не должно: он может включаться в игру как партнер в одной из ролей, но ему нельзя настаивать на своем и навязывать свои идеи. Дети пробуют себя в разных ролях, более разнообразными становятся их игровые действия, развивается содержание игры, дополняются атрибуты.

После того как игра налажена воспитатель берет на себя особую, постоянную для всех игр производственно-приключенческого жанра роль, которая, как правило, фактически никогда не присутствует в играх детей – эта роль диспетчера. Эта роль позволяет взрослому, не участвуя непосредственно в процессе игры, в любой момент в нее на некоторое время, оказав игре необходимую поддержку. Воспитатель может снова выйти из нее до того момента, когда детям вновь потребуется помощь педагога.

Если игра плохо развивается воспитатель может подключиться к игре в роли из новой линии игры, как ролевая модель, образец ролевого поведения по новой роли.

**8 этап.** Заключительный.

Когда интерес детей к игре начинает ослабевать, перед входом в игровую зону вывешивается знак «закрыто».

Дети с воспитателем обсуждают, как и во что они играли: с чего проект начался; Как была организована игровая зона; Что нового они узнали; Кто кем был и что делал.

Собирают все детские рисунки в альбом.

Затем дети вместе с воспитателем разбирают игровую зону и убирают игрушки и пособия в специальные коробки для хранения. Коробка подписывается, можно вместе с детьми составить список сложенных в нее предметов – это развивает основы грамоты и воспитывает аккуратность. А также облегчает поиск нужной вещи в дальнейшем.

**Общая продолжительность проекта примерно 3-4 недели.**