**РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДЕТСКИЙ САД № 438 Г.О. САМАРА**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

Методическая разработка

для воспитателей городского округа Самара

**«Банк»**

(проект сюжетно-ролевой игры)

Подготовила: Чевелева Ольга Викторовна

Самара, 2012

**Сущность** предлагаемой сюжетно-ролевой игры «Банк» состоит в обогащении игровой деятельности детей экономическим содержанием.

**Игровые задачи** направлены на развитие определенных форм активности ребенка.

*Социальная активность:*

- воспроизведение в игре профессиональной деятельности взрослых,

- возникновение потребности в умении общаться и взаимодействовать с другими людьми,

- овладение нормами и правилами социального поведения,

- эмоциональное вживание в незнакомый социальный мир.

*Личностная активность:*

- возможность осуществлять свободу выбора, поиска и принятия решений (как потратить деньги, какую фирму открыть, как организовать собственное дело, чтобы оно приносило прибыль и т.д.);

- нахождение в игре каждым ребенком области проявления себя (где я успешен и значим).

*Творческая активность:*

- выдвижение собственных творческих идей;

- создание новой пространственной и предметной среды по ходу игры;

- придумывание разнообразных сюжетов игры.

**Задачи руководства**

Игра рассчитана на детей 6-7 летнего возраста (подготовительная группа).

**Формы проведения:**

- организованная игра. Цель: совершенствовать технику игры и расширять ориентировки детей в социальной жизни;

- свободная игровая деятельность детей. Цель: формировать активную позицию ребенка в игре, реализовывать сферы его собственных интересов.

**Формы организации:**

- познавательные занятия с определенным экономическим содержанием. Цель: знакомить детей в игровой форме с новыми экономическими понятиями, для развития сюжетной линии игры «Банк»;

- тематические сюжетно-ролевые игры. Цель: расширять границы изображаемого в игре через проигрывание ситуаций по определенным сюжетам.

**Предметное наполнение игровых зон:**

- Рабочее место банкира: стол, стул, телефон, компьютер, папка с документами;

- Рабочее место кассира: касса, сейф, папка для документации;

- Охрана: стол, стул, телефон.

**Игровая деятельность детей:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Сюжеты** | **Роли**  | **Атрибуты**  | **Игровые действия** | **Речевые обороты** |
| Открытие банка | Банкир, , помощники банкира, кассир, охранник, клиенты банка. | Ксерокопии купюр (деньги), паспорта,  | Банкир выдает деньги, клиенты получают их. | Денежные кредиты, кредитная карта, расход, прибыль.  |
| **Сопутствующие сюжеты** |
| Открытие собственного дела | Предприниматель, ветеринар, кондитер, турагент и т.д. | Игровые наборы: магазин, больница, мягкие игрушки, столы, стулья ит.д. | Организуют собственное дело. | Бизнес, чистая прибыль, налоги, реклама. |

**Характеристика основных направлений работы:**

На открытие банка в роли банкира выступает воспитатель. В ходе игры эта роль передается одному из детей. Дается установка (мотив на игру): «Все желающие открыть собственное дело могут получить в банке денежные кредиты. Подумайте, какое дело вы хотите открыть, чем вам интересно заниматься. Полученными деньгами вы распоряжаетесь как хотите: можете заработать еще больше, можете тратить на что-нибудь, но в конце игры вы должны вернуть деньги банку».

Банкир обговаривает с каждым клиентом: какое дело он хочет открыть, почему, сколько денег ему для этого нужно; договаривается, какую сумму нужно будет вернуть в банк в конце игры.

**Свободная самостоятельная игра детей.** Открытие собственного дела. Предлагается определенный набор игрового материала, из которого каждый выбирает все, что ему нужно для игры. Затем дети сами создают новое игровое пространство (открываю магазин, кафе, ветеринарную лечебницу и тд.). Дальше разворачивается свободный сюжет игры по собственному замыслу, где они используют все доступные им игровые средства.

**Приемы по обогащению игры**:

1. Педагог выступает как образец:

- ролевого поведения, когда вступает в ролевые взаимодействия с другими участниками (банкир обедает в кафе, делает покупки в магазине, приобретает путевку в турагентстве и т.д.);

- ролевых диалогов, с помощью которых он стимулирует потребность в общении между детьми;

- вхождение в роль: изменение внешнего облика, обживание роли (смена походки, мимики, жестов);

- использование игровой среды: педагог открывает собственную фирму;

 2) Введение в игру разнообразных событий (день рождения в кафе, срочная командировка, открытие нового отдела, пожар и т.д.;

3) Введение правил в игру:

- любое дело должно быть не только прибыльным, но и полезным;

- все споры решать только путем договора друг с другом;

4) Внесение новых предметов для игры: водительские удостоверения, кредитные карты, авиабилеты, записные книжки, печати, рекламные буклеты;

5) Создание проблемных ситуаций: дефицит товара, обмен товарами или услугами ит.д.

**Окончание игры:**

Банк предупреждает: «Все, кто взял денежные кредиты, срочно подойдите в банк. Банк начинает свою работу по обратному приему денежных средств. Банкир беседует с каждым по открытию собственного дела: как зарабатывались деньги, на что они тратились. Оставшаяся сумма подсчитывается и возвращается в банк.