**«Игра- это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий об окружающем мире» В.А. Сухомлинский.** **Актуальность.** Дошкольное детство- совершенно особенный период развития ребенка. Именно в этом возрасте возникает внутренняя психическая жизнь и внутренняя регуляция поведении. Игра – это ведущий вид деятельности у детей. Это такая игра, в которой дети берут на себя роли взрослых людей и в специально создаваемых ими игровых, воображаемых условиях воспроизводят деятельность взрослых и отношения между ними. Через сюжетно- ролевые игры ребенок познает мир, учится общению, готовится к социуму, «примеряя» на себя взрослую жизнь. В игре у ребенка интенсивно формируются все психические качества и особенности личности ребенка. Игровая деятельность влияет на формирование произвольности поведения и всех психических процессов – от элементарных до самых сложных. Игра оказывает сильное влияние на умственное развитие дошкольника. Ролевая игра имеет решающее значение для развития воображения. Игровые действия происходят в воображаемой ситуации; реальные предметы используются в качестве других, воображаемых; ребенок берет на себя роли воображаемых персонажей. Такая практика действия в воображаемом пространстве способствует тому, что дети приобретают способность к творческому воображению. Общения дошкольника со сверстниками разворачивается главным образом также в процессе совместной игры. Играя вместе, дети начинают учитывать желания и действия другого ребенка, отстаивать свою точку зрения, строить и реализовать совместные планы. Сюжетно- ролевые игры позволяют развивать творческие способности детей, их фантазию и артистизм, учат вживаться в образ того или иного персонажа, играть определенную роль. Проигрывая различные жизненные ситуации, дети учатся идти на компромисс, меньше ошибаться в людях, избегать конфликтных ситуаций, поддерживать дружелюбную атмосферу. В сюжетно – ролевой игре успешно развиваются личность ребенка, его интеллект, воля, воображение и общительность, но самое главное, эта деятельность порождает стремление к самореализации, самовыражению. Кроме того игра, является надежным диагностическим средством психического развития детей. К трем годам у детей необходимо сформировать азы сюжетной игры- умение осуществлять разнообразные условные игровые действия. **Проектная идея.** Сформировать основные игровые умения, позволяющие им развертывать в процессе игры ряд взаимосвязанных условных предметных действий в процессе разработки совместного проекта. **Проблема.** Дети имеют недостаточных знаний, представлений об игре. **Цель.** Обогащать игровой опыт детей, расширять сюжет игры, подводить детей к созданию собственных игровых замыслов. Способствовать возникновению ролевого диалога, обогащать представления о профессии врача. **Задачи.** Способствовать обогащению игрового опыта посредством объединения отдельных действий в единую сюжетную линию. Развивать умение выбирать роль, выполнять в игре несколько взаимосвязанных действий.

Поощрять попытки детей самостоятельно подбирать атрибуты для той или иной роли. Воспитывать интерес к игре. **Проект:** познавательно- творческий, игровой. **Участники проекта:** дети второй младшей группы, воспитатели. **Предварительная работа:** Рассматривание иллюстраций «Больница», «Аптека»; Беседа с детьми о том, как они со своими родителями ходили в больницу, аптеку; Рассказы детей о том, что нового узнали о профессии врача. **Этапы проекта: 1 этап – подготовительный**. - оформление альбома «Больница»; - обогащение среды: уголок ОБЖ, подбор литературы по данной теме, подбор детской художественной литературы; - подбор настольно – печатных и дидактических игр. – кукольный театр «Айболит». **2 этап – основной. – Коммуникация:** беседа воспитателя с детьми о профессии врача, об атрибутах, необходимых для работы врача; «О профессии врача, медсестры» «Кто лечит больных» «Что делает мама, когда я заболел» «Что нужно доктору для работы» **Цель беседы**: дать детям представления о профессии врача, представления о ценности здоровья. **–Чтение художественной литературы**: рассматривание сюжетных иллюстраций, чтение художественной литературы К. Чуковский «Айболит» В.Берестов «Больная кукла», Е.Благинина «Больной зайка», слушание музыкального произведения П.Чайковский «Болезнь куклы». **Цель:** формировать желание вести здоровый образ жизни, формировать чуткое, внимательное отношение к заболевшему. **–Речевое развитие:** Дидактическая игра «Чудесный мешочек», настольно – печатные игры «Лото», «Кому что нужно для работы», «Хорошо плохо». Цель игр: формировать у детей умение играть по собственному замыслу, стимулировать творческую активность детей в игре. **– Художественно – эстетическое развитие:** лепка «Витамины для зайчика», рисование дорожный знак «Больница». **Цель:** вызвать интерес к изготовлению атрибутов для игры, развивать творческое воображение. **– Социализация:** сюжетно – ролевая игра «Больница», «Кукла Ксюша заболела». **Цель игры:** помочь создать игровую обстановку, наладить взаимодействие между теми, кто выбрал определенные роли, формировать дружеские взаимоотношения в игре, стимулировать творческую активность детей в игре. 1. Сюжет «Кукла Ксюша заболела» 2. Сюжет «Вызов скорой помощи» 3. Сюжет «Скорая помощь увозит Ксюшу в больницу» 4. Сюжет «На приеме у врача» Ход игры: **1.** Воспитатель берет роль мамы на себя, обращает внимание на куклу Ксюшу, лежащую на кроватке - Что ты плачешь? -Горло болит? Кашляешь? Надо отвезти тебя в больницу. **2**Сейчас мы вызовем скорую помощь! (дети обращают внимание на разговор воспитателя с куклой). Воспитатель просит ребенка позвонить и вызвать скорую помощь. «если дочка заболеет, не волнуйся и не плачь. набери « 03» скорее и приедет к дочке врач. Если что – нибудь случится помощь скорая примчится». **3.** Вот и приехала скорая помощь. Саша довези нас до больницы, у нас заболела дочка. Поехали в больницу.  **4.** Воспитатель берет на себя роль врача.Врач осматривает куклу: слушает фонендоскопом, предлагает рассказать о жалобах куклы (болит горло, голова, ухо, высокая температура, очень хочется пить). Врач предлагает медсестре измерить температуруи поставить укол, дать таблетку. Врач советует отвезти куклу домой, напоить ее чаем с медом, спеть песенку, успокоить и уложить в кроватку. **3 этап – заключительный.** Внедрение в самостоятельную деятельность основного процесса путем наблюдений и игр. **Взаимодействие с семьей:** Попросить принести картинки для альбома. Изготовление настольно – печатных игр. Изготовление халата и шапочки врача. Семейное домашнее чтение художественной литературы. **Результат нашего проекта:** - Дети в конце проекта стали чаще использовать для игр сюжетно – ролевую игру «Больница» с большим интересом и успехом играть в нее. – Отсутствие страха у детей перед докторами.