Министерство образования и науки Самарской области

Государственное автономное образовательное учреждение дополнительного

профессионального образования (повышения квалификации) специалистов

Самарский областной институт повышения квалификации

и переподготовки работников образования

Итоговая работа

по курсу повышения квалификации ИОЧ

«**Игровые технологии в образовательном процессе ДОО**»

на тему: «**Проект сюжетно-ролевой игры**

 **«Развлекательный центр»**

**с детьми старшего дошкольного возраста»**

**время обучения:**

07-11.09. 2015

**Выполнила:**

Хрон Ольга Сергеевна,

старший воспитатель,

ГБОУ СОШ № 2 «ОЦ» с. Борское

Детский сад «Солнышко»

Самара, 2015

**1. Задачи:**

- обогащать игровой опыт каждого ребенка на основе интегрирования разных видов деятельности (познавательной, речевой, продуктивной), включающей игру;

- продолжать формировать умение комбинировать тематические сюжетные блоки в единый игровой сюжет;

- развивать сюжетную линию, введением дополнительных ролей, комбинировать и согласовывать варианты развития сюжета со сверстниками;

- развивать познавательные способности, связную речь, эмоциональную отзывчивость на музыку;

- развивать у каждого ребенка стремление к проявлению инициативы во время самой игры и на подготовительном этапе: придумывать сюжетную игру, предлагать партнерам по игре игровые события;

- содействовать объединению детей в играющую группу.

- формировать произвольность игрового поведения;

 - продолжать формировать у детей понимания необходимости выполнения правил и норм этического поведения в общественных местах;

- воспитывать навыки культуры поведения в общественном месте.

**II. *Подготовка к игре:***

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Дата** | **Изготовление атрибутов** | **Обогащение впечатлениями** | **Обучение игровым приемам** |
| Август, 2015 | Художественное творчество «Мы в спортзале» (рисование), «Афиша» (коллективная работа), «Пригласительный купон» (аппликация). | * Чтение А. Барто «В театре».
* Беседа с детьми о семейном досуге в выходные дни, «Зачем нужна реклама».
* Игровые ситуации: «Этикет наоборот», «Если ты потерялся».
* Придумывание игр, аттракционов.
* Проведение конкурса-караоке «Лучший голос группы».
* Рассматривание, обсуждение нравственных поступков людей с целью развития умения быть вежливым.
* Этические беседы: «О правилах поведения в общественных местах».
* Разучивание детских песен.
* Взаимодействие с родителями: сотворчество на тему: «Мы в развлекательном центре» (рисование).
* Подборка видеотеки «Мой любимый мультфильм».
 | * Держать правильно микрофон.
* «Гримировать» актеров.
* Пользоваться детскими тренажерами, спортивным оборудованием.
 |

**II. Перспективный план подготовки к игре «Развлекательный центр»**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Сюжеты** | **Роли** | **Атрибуты** | **Игровые действия** |
| Семья | Папа, мама, дети, друзья. | Бутафорские продукты питания, «деньги», сотовый телефон, сумки, рюкзаки, игровой набор «Посуда». | Играющие в семью, могут разыграть эпизод «прием гостей», а затем все вместе отправляются в развлекательный центр.  |
| **Сопутствующие сюжеты** |
| Кинотеатр | Билетёр, кассир, актёры, зрители, костюмер, гримёр. | Элементы костюмов, афиши, билеты.  | Актеры готовятся к представлению, а затем приглашают всех участников игры на просмотр сказки. |
| Кафе-бар караоке | Официант, посетители, охранник, ди-джей. | Форма официанта, кукольная посуда, деньги, «меню», игровой набор «Еда», магнитофон, микрофон. | Официант встречает посетителей кафе, предлагает ознакомиться с «меню» и сделать заказ. Кафе посещают все участники игры по мере необходимости, в зависимости от сюжетной линии. Посетители и официант соблюдают правила этикета. |
| Фитнес-зал | Тренер, посетители. | Спортивное оборудование, тренажёры. | Фитнес-зал посещают участники игры, где тренер обучает их правильно пользоваться тренажёрами. |
| **«**Выставочный зал» | Экскурсовод, посетители, контролёр. | Экспонаты выставки, материалы для ручного труда, билеты | Экскурсовод вместе с контролёром готовят экспонаты для выставки и материалы для проведения мастер-класса. В соответствии с линией сюжета экскурсовод принимает посетителей выставки. |

**III*. Ход игры.***

***1) Приемы создания интереса к игре:***

 **мотивация:** дети свободно играют в игровых зонах. Воспитатель сообщает детям, что пришло письмо из развлекательного центра «Остров капитана Флинта» с новой рекламой мероприятий на октябрь месяц и предлагает рассмотреть ее.

**Вопрос:** Как вы думаете, зачем РЦ «остров Капитана Флинта» присылает нам рекламы своих мероприятий?

 **Предполагаемые ответы:**

**-** Чтобы люди знали, что будет интересного в этом РЦ и могли выбрать то мероприятие, которое они хотели бы посетить.

 **Вопросы:**

Вы давно были в РЦ?

 Вам хотелось бы еще раз его посетить?

 Если я попрошу вас показать наши «карточки настроений», какое у нас оно сейчас?

 Что нужно сделать для того, чтобы наше настроение изменилось?

**Предполагаемые ответы:**

Настроение грустное, потому что давно не были в Развлекательном центре.

Поиграть в «Развлекательный центр».

**Воспитатель:** Как здорово вы придумали. Давайте поиграем в «Развлекательный центр».

Педагог предлагает детям самостоятельно составить план игры. Выслушав предложения, педагог наводит детей на мысль объединить сразу несколько игр.

***2) Сговор на игру:***

а/ педагог предлагает самостоятельно распределить роли: кассир, актёры, зрители, костюмер, гримёр, официант, посетители, охранник, посетители, контролёр, билетер, папа, мама, дети, друзья; определить план развития сюжета, напоминает, что в Кафе – бар караоке есть охранник и ди-джей, предлагает в Фитнес – зал выбрать тренера для работы на тренажерах и спортивном оборудовании и советует в Выставочный зал выбрать экскурсовода.

Педагог напоминает, что Развлекательный центр работает сегодня по песочным часам: как только песок пересыплется в нижний сосуд, так центр закрывается, поэтому нужно следить за временем.

б/ дети определяют место игры, подбирают атрибуты, костюмы:

* Кукольные чайные сервизы;
* Бутафорские продукты питания;
* Оборудование для сюжетно–ролевой игры: «Кинотеатр»;
* Оборудование для сюжетно–ролевой игры: «Фитнес-зал»;
* Оборудование для сюжетно–ролевой игры: «Кафе-караоке»;
* Оборудование для аттракционов, настольно-печатные и развивающие игры;
* Магнитофон, воздушные шарики.
* Экспонаты группового музея игрушки.

 ***3) Приемы поддержания и развития игры:***

а/ внесение дополнительных атрибутов: материалов для ручного труда (цветная бумага, клей, трафареты, ножницы, заготовки открыток, краски, гуашь, ленточки,...).

б/ участие педагога во второстепенной роли: контролер в фитнес баре.

***4) Приемы формирования взаимоотношений в игре:***

а/ напоминания о взаимоотношениях: о правилах поведения в общественных местах: вести себя спокойно, быть дружелюбными, чуткими, отзывчивыми, справедливыми; мальчикам внимательно относиться к девочкам, подавать им стул, оказывать помощь в нужный момент, приглашать на танец и т.д.; девочкам быть скромными, проявлять заботу об окружающих, с благодарностью относиться к помощи и знакам внимания со стороны мальчиков;

б/ направление на внимание, уважительное отношение друг к другу: быть вежливыми в общении, во время беседы говорить приветливо, внятно, смотреть на собеседника, не прерывать разговор; выражать словесную вежливость, здороваться, прощаться, благодарить, просить извинения, использовать в обращении ласковые обороты;

в/ поощрение вежливости о нравственных поступках людей с целью развития умения быть вежливым: отзывчивыми, справедливыми, скромными; проявлять волевые качества: умение ограничивать свои желания, преодолевать препятствия, подчиняться требованиям и выполнять установленные нормы поведения.

***IV. Окончание игры*.**

Воспитатель обращает внимание на песочные часы и напоминает, что Развлекательный центр скоро закроется.

***V. Оценка игры***

Воспитатель предлагает детям вновь поиграть в игру «Мое настроение», но без карточек, мимикой, на счет три, показать свое настроение после посещения Развлекательного центра и запечатлеть его на фотографии.

**VI. *Схема***

**Кинотеатр**

**Выставочный зал**