**ПРОБЛЕМНО-ИГРОВЫЕ МЕТОДЫ**

**Сюжетно-ролевая игра «Детская поликлиника»**

Цель: формирование первичных представлений о профессии врача, ее социальной значимости и гуманной направленности (помогать больным, восстанавливать здоровье, облегчать страдания), воспитывать культуру поведения в общественных местах.

Проблемные ситуации:

1) Ребёнок уезжал к бабушке в деревню на месяц. Чтобы пойти в садик, ему нужна справка.

– Для поступления в садик нужна справка о состоянии здоровья. Где эту справку можно получить? (В больнице)

– Эта больница для взрослых или для детей? (Для детей)

– Такая больница называется «детская поликлиника». В ней работает один врач или много? (Много)

– А какой врач может дать справку? (Педиатр)

– Больница находится далеко? (Да) Как нам до неё добраться? (На автобусе) На каком номере маршрута поедем или на любом номере?

2) Посадка в автобус. Много ожидающих на остановке. (Организация очереди на посадку)

3) Проверка билетов. В автобусе один пассажир не заплатил за билет. (Выяснение отношений, разъяснительная работа, выписка штрафа)

4) Приехали на остановку « Детская поликлиника». Перед ней большая проезжая часть. Как правильно перейти дорогу? Как обходим автобус? (На разрешающий цвет светофора. Автобус обходим сзади)

5) В очереди на приём к врачу много посетителей. Вновь приходящие занимают очередь. Очередь запуталась. (Выяснений отношений между посетителями, мирное разрешение конфликта)

6) Маленький ребёнок стал капризничать, бегать по коридору больницы и кричать. (Беседа с ребёнком, развлечь его чтением стихотворений);

7) Педиатр не может поставить правильный диагноз. (Прохождение осмотра всех врачей- специалистов, сдача анализов, выдача справки в садик).

**Сюжетно-ролевая игра «Детский сад»**

Цель: формирование первичных представлений и положительного отношения к профессии воспитателя, другим профессиям дошкольных работников, детскому саду как ближайшему социуму, создание положительного эмоционального настроя у детей.

Проблемные ситуации:

1) Мальчик плачет, не хочет заходить в садик утром. Мама переживает.

Воспитатель предлагает для себя роль этого мальчика. А детям исполнить роли персонала группы, родителей и воспитанников группы. Действие может разворачиваться по следующему диалогу:

– Здравствуй, мальчик! Как тебя зовут? Давай познакомимся. Меня зовут Саша. А вас? (Дети называют имена своих персонажей)

– Почему ты плачешь? (Не хочу в садик)

– А что тебе не нравится в садике? (Не хочу есть кашу)

– Каша невкусная? (Не знаю)

– Давай вместе попробуем кашу, если не понравится, ты мне скажешь.

– Понравилась? (Да) тогда предлагаю устроить конкурс на самую чистую тарелку, кто съест всё до конца.

2) После завтрака дети самостоятельно играли с игрушками. Мальчик обидел девочку, толкнул и отнял игрушку, девочка плачет (провести воспитателю беседу с мальчиком, подвести его к пониманию мирного разрешения конфликта, попросить прощения, другие дети помогают их примирить).

3) Сегодня в садике объявлен конкурс на лучший уголок группы (рассматривание помещений групповой комнаты: какие есть уголки, что в них можно делать, кто их организовал и т.д.)

4) Приход гостей-воспитателей из других детских садов («обзорная» экскурсия по детскому саду; рассматривание альбома с групповыми фотографиями, вручение гостям памятных подарков)

5) Приход работников сан. эпидем.станции в группу с проверкой (осмотр группы, опрос работников группы об их обязанностях по уборке помещения)

6) У повара заболела помощница. А обед ещё не готов. Надо помочь повару. Подготовка к обеду(составление меню, согласование его с медсестрой, имитация действий по приготовлению обеда, снятие медсестрой пробы спищи).

**Сюжетно-ролевая игра «День рождения»**

Цель: формирование умения благодарить как составляющей нравственного развития человека и этикетного поведения.

Проблемные ситуации:

1) У куклы Маши сегодня вечером будет день рождения. Он хочет пригласить друзей к себе домой на праздник. Как это сделать? (Обзвонить всех своих друзей и отпросить их у родителей, написать и разослать приглашения)

2) Приглашённые гости на праздник готовят подарки (художественная продуктивная деятельность по изготовлению подарков, разучивание поздравлений, гости готовят номера для праздничного концерта для именинницы).

3) Нужно приготовить вкусное угощение для друзей и накрыть на стол. (Составление меню, приготовление угощения, оформление праздничного стола. Рано подошедшие гости помогают в этом именинницы).

4) Приход гостей. Все гости собрались, начинается праздник. Один гость забыл принести подарок и сильно расстроился. Как ему поздравить теперь именинницу? (Кукла встречает гостей. Рассаживает их за столом. Забывчивому гостю можно посоветовать сказать приятные, красивые слова об имениннике, исполнить какой-то музыкальный номер. Советы дают все присутствующие на празднике)

5) Завершение праздника. Один из гостей нечаянно разбил чашку, когда пили чай. (Гость извиняется, помогает в уборке).

**Сюжетно-ролевая игра «Зоопарк»**

Цель: формирование первичных ценностных представлений о животных как «меньших братьях» человека:

Проблемные ситуации:

1) Надо сделать опрос и записать ребят, кто пойдёт в зоопарк. Нужен руководитель группы. Как его можно выбрать? (можно предложить провести выборы. Детьми изготавливаются жетоны. Каждый из детей подходит к выбранному им ребёнку и отдаёт свой жетончик. Руководитель опрашивает детей. Они громко называют свои имена.)

2) При приобретении билетов кассир выдала лишнюю сумму сдачи. Как поступить: промолчать и уйти, или сказать об этом кассиру и вернуть деньги. (Обсуждение ситуации с детьми, принятие решения).

3) Некоторые посетители стали кормить тех животных, на вольере у которых висит табличка, запрещающая это делать (попросить подойти служащего зоопарка, попросить его рассказать о правилах посещения зоопарка, о штрафах в случае их несоблюдения, о животных – обитателях этого зоопарка).

4) Один мальчик отстал от группы, он загляделся на белого медведя, плавающего в бассейне (можно подойти к радиорубке и сделать объявление для этого мальчика, громко произносить его имя всем детям)

Данный проект может осуществляться на протяжении всего времени, пока поддерживается к нему интерес у детей. Это зависит от степени вариативности и проблематичности ситуаций в игре.