

Управление образования администрации округа Муром
Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №6»

«Поиграем вместе»

Сборник игр для дошкольников
на основе социо-игровой технологии

Составители:

Творческая группа педагогов
МБДОУ №6



ОГЛАВЛЕНИЕ

Введение.....	2
1.Социоигровая технология в работе с детьми дошкольного возраста: вопросы и ответы	3
2.Как организовать развивающее игровое пространство (методические рекомендации).....	10
3.Виды игр и их содержание.....	13
3.1.Игры для создания рабочего настроения.....	13
3.2..Игры –разминки.....	16
3.3..Игры для социоигрового приобщения к делу.....	21
3.4..Игры для творческого самоутверждения.....	25
3.5.Игры вольные.....	27
3.6.Игры комбинированные (игра-путешествие, квест).....	29
3.7. Планирование и организация сюжетно-ролевых игр (методические рекомендации)	45
3.8.Содержание сюжетно-игровой деятельности в младшем дошкольном возрасте.....	46
3.9. Технологические карты сюжетно-ролевых игр для детей младшего дошкольного возраста	48
3.10.Содержание сюжетно-игровой деятельности в старшем дошкольном возрасте.....	58
3.11. Технологические карты сюжетно-ролевых игр для детей старшего дошкольного возраста	61
4.Применение СИТ на различных этапах проведения НОД.....	78
4.1. Технологические карты НОД с применением СИТ.....	79
5.Список использованных источников.....	107



ВВЕДЕНИЕ

“Игра - путь детей к познанию мира, в котором они живут и который призваны изменить” (А.М. Горький)

Дошкольное детство - совершенно особенный период развития ребёнка. Именно в этом возрасте возникает внутренняя психическая жизнь и регуляция поведения. Игра – главная сфера общения детей. ФГОС рассматривает игру как один из сквозных механизмов развития ребенка, важное средство его социализации. Наше дошкольное учреждение является муниципальным ресурсным центром по теме «Формирование образовательного пространства как условие социально-личностного развития детей дошкольного возраста в рамках реализации ФГОС». Считаем, что проблема социально-коммуникативного развития воспитанников в настоящее время актуальна, поскольку многие из них испытывают трудности в общении со сверстниками. Это, как правило, выражается в неумении находить подход к партнёру по общению, поддерживать и развивать установленный контакт, согласовывать свои действия в процессе деятельности. Педагогической находкой, в этой связи, явилась **инновационная социоигровая технология Е. Шулешко, А. Ершовой и В. Букатова**, которая предполагает взаимосвязь игры и обучения при возможности их использования в системно-деятельностном подходе с учетом интеграции образовательных областей. **Цель создания данного сборника** – оказание помощи педагогам, воспитателям и родителям дошкольников в решении проблемы социально-коммуникативного развития детей посредством социо-игровой технологии. В сборнике представлена краткая характеристика и методические основы социоигровой технологии, различные виды игр, технологические карты НОД с применением социоигровой технологии, разработанные воспитателями и педагогами МДОУ № 6. Структура, порядок изложения материала удобны для практического применения.

СОЦИОИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ (СИТ)

В РАБОТЕ С ДЕТЬМИ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА

(вопросы и ответы)

Социо-игровая технология – это технология развития ребёнка в игровом общении со сверстниками, сущность которой ее авторы объясняют так: «..организация занятий с детьми как игры между микрогруппами(малыми социумами - отсюда и термин «социоигровая»).

Можно провести прямую зависимость между социо-игровой технологией и личностно–ориентированной моделью общения с использованием приемов работы в малых группах: дети слушают, делают, говорят. Благодаря этому ребёнок сам формирует систему представлений об окружающем мире и естественным образом возникают межпредметные связи.

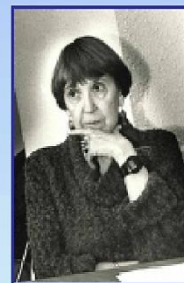
Авторы социоигровой технологии



Е.Е. Шулешко



В.М. Букатов



А.П. Ершова

Цель применения СИТ в развитии детей дошкольного возраста - организация собственной познавательно - игровой деятельности детей через создание атмосферы взаимопонимания и сотрудничества. **Задачи:** 1. Формировать у детей навыки дружеского коммуникативного взаимодействия.

2. Развивать полноценное межличностное общение детей и взрослых, помогающее понять самого себя и других людей.
3. Развивать у детей навыки элементарного самоконтроля и саморегуляции своих действий, способствовать снятию страха и зажима перед деятельностью.

С чего начать, что изучить и чему научиться



1. Просмотреть имеющуюся литературу, в том числе интернет –источники.
2. Изучить теорию, уделить внимание соблюдению «законов общения».
3. Изучить способы организации малых групп, классификацию и содержание игр.

5. Постепенно внедрять приёмы СИТ (объединение в малые группы, правила организации работы в группах и между ними, поиграть с детьми в игры, следить за собственными взаимоотношениями с детьми).

6. Сформулировать свои трудности и пути их преодоления.

7. Стремиться сделать эпизодическую деятельность системной.

Как организовать межличностное взаимодействие



- Педагог – равноправный партнёр. Он умеет интересно играть, организует игры, выдумывает их. Снятие судейской роли с педагога и передача её детям предопределяет снятие страха ошибки у детей.
- Свобода и самостоятельность в выборе детьми способов действия. Свобода не означает вседозволенность. Это подчинение своих действий общим правилам.
- Жизнь детей в малых группах. Смена мизансцены, то есть обстановки, когда дети могут общаться в разных уголках группы.
- Преодоление трудностей. У детей не вызывает интереса то, что просто, а что трудно – то интересно.
- Движение и активность

От воспитателя требуется:

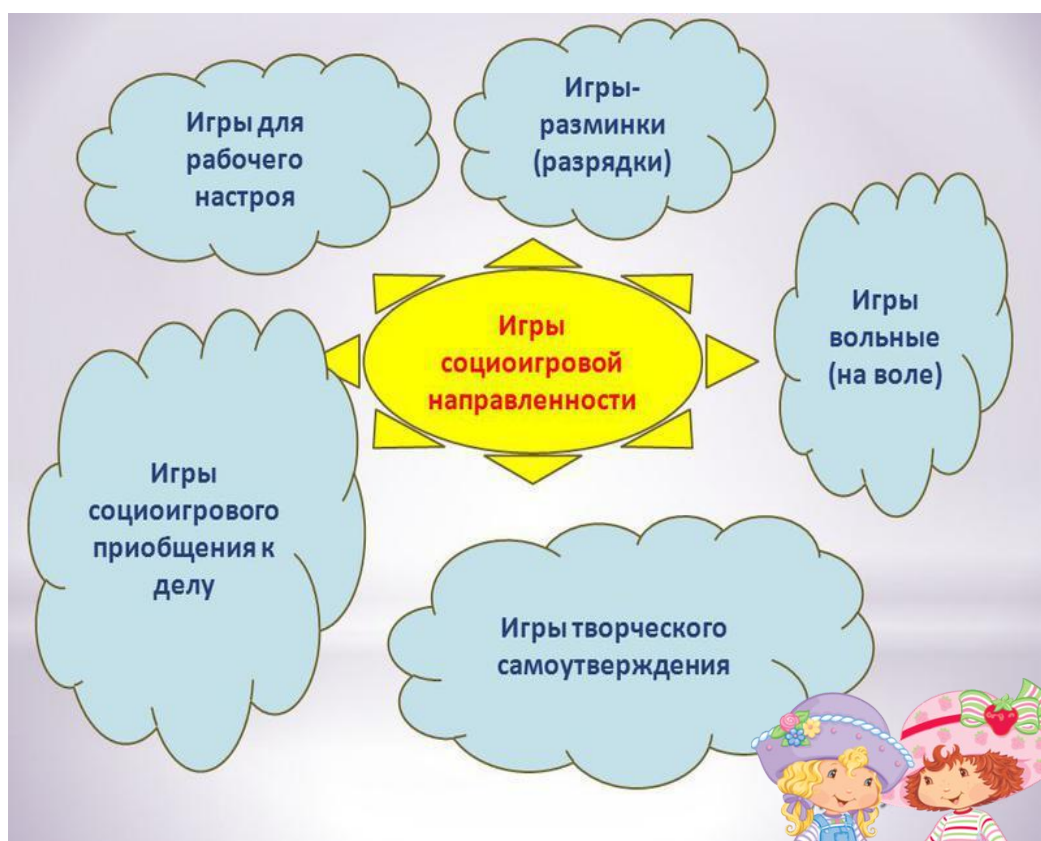
- сделать образовательный процесс более увлекательным для детей;
- способствовать развитию у детей активной позиции, самостоятельности, творчества;
- развивать у дошкольников желание узнавать новое.



Различают следующие **формы организации** игровой деятельности, специально направленные на создание ситуации успешности, комфортности:

игры с правилами, дидактические игры; игры-соревнования, квест-игры; игры-драматизации, сюжетно-ролевые игры; сказкотерапия; тренинги, самопрезентация и др.

Какие виды игровых заданий предусматривает



- **Игры-задания для создания рабочего настроения-** создание атмосферы радостного общения через пробуждение интереса детей друг к другу, обеспечивающее мобилизацию внимания.
- **Игры для социоигрового приобщения к делу-** взаимодействие взрослых с детьми, ориентированное на интересы и возможности каждого ребенка и учитывающее социальную ситуацию его развития. Во время игровой деятельности выстраиваются деловые взаимоотношения педагога с детьми и детей друг с другом. Данные игры могут использоваться в процессе усвоения знаний.

- **Игровые разминки** объединяются своей всеобщей доступностью, быстро возникающей азартностью и смешным, несерьезным выигрышем. В них доминирует механизм деятельности.
- **Игровые задания для творческого самоутверждения**, выполнение которых подразумевает художественно-исполнительский результат деятельности. Развитие творческого потенциала детей, речевой активности, развитие творческого мышления и воображения, преодоление нерешительности, застенчивости, воспитание доброжелательности.
- **Игры вольные** (на воле), выполнение которых требует простора и свободы передвижения, их не всегда можно применять в помещении. Поддержание двигательной активности, сохранение детского здоровья. Развитие активной жизненной позиции, лидерских качеств, ответственности за командное дело.

О каких правилах организации игровой деятельности детей нужно помнить педагогу



1. **Используется работа в малых группах** или как их еще называют «группы сверстников». Оптимальны для продуктивного общения и развития объединения малыми группами: в старшем дошкольном возрасте — по 5—6 детей. Сам процесс деления на группы представляет собой интересную, захватывающую игру и способствует возникновению дружественных отношений между детьми, умению договориться.
2. **«Смена лидерства».** Понятно, что работа в малых группах предполагает коллективную деятельность, а мнение всей группы выражает один человек — лидер. Причем его дети выбирают сами, и он должен постоянно меняться.
3. **Обучение сочетается с двигательной активностью** и сменой мизансцен (обстановки), что способствует снятию эмоционального напряжения. Дети не только сидят, но и встают, ходят, хлопают в ладоши, играют с мячом. Могут общаться в разных уголках группы: в центре, за столами, на полу ит.д.
4. **Смена темпа и ритма.** Проведение занятий разного рода должно подчеркивать ритмичность работы детей, их слаженность. Это должно стать деловым фоном для всех участников. Менять темп и ритм помогает ограничение во времени, например, с помощью песочных и обычных часов. У детей возникает понимание, что каждое задание имеет свое начало и свой конец и требует определенной сосредоточенности.
5. Социоигровая методика предполагает **интеграцию** всех видов деятельности.
6. **Принцип полифонии:** «За 133 зайцами погонишься, глядишь и наловишь с десяток». Ребенку вместе со своими товарищами добывать знания гораздо интереснее, он более мотивирован. В итоге все дети открывают для себя что-то новое, только кто-то больше, кто-то меньше. Один из авторов социоигровой технологии, В.М. Букатов, писал: «У социоигровой педагогики хитрый

стиль...заключается в том, чтобы сделать режиссуру занятия так, чтобы сердце радовалось и у себя, и у всех участников. Любую живую работу можно назвать работой в социоигровом стиле...».

Реализация СИТ организуется в три этапа:

1. Учим правилам и культуре общения (дети могут договариваться, а значит слушать и слышать партнера, развивается речь);
2. Ребенок на практике осознает, как ему надо организовать свое общение в микрогруппе, чтобы выполнить учебную задачу;
3. Через общение мы обучаем дошкольников.

К чему стремиться? Каких результатов следует ожидать



Если я владею социо-игровой педагогикой, это значит:

- Мои воспитанники охотно и безконфликтно общаются друг с другом, развивается речевое взаимодействие, активизируется словарь, совершенствуется диалогическая и монологическая речь.
- Мы с детьми равноправные партнеры в делах, между нами нет барьеров
- Дети ориентированы на сверстников, а значит, не являются покорными исполнителями моих указаний.
- Мы можем делать то, что предложат дети, а не я.
- Дети сами устанавливают правила игры.
- Часто я ставлю перед детьми проблему, а они обсуждают её, находят пути ее решения. Отсутствует страх ошибиться.
- Дети умеют договариваться (выполняют роль и говорящих и роль слушающих).
- Дети помогают друг другу, а также контролируют друг друга.
- Я умею договариваться с родителями, решать конфликтные ситуации «мирным» путём; Я не говорю родителям, что нужно делать, мы вместе выявляем проблемы и решаем их сообща.
- У детей сформировано позитивное отношение к окружающему миру, другим людям, себе, сверстникам



КАК ОРГАНИЗОВАТЬ РАЗВИВАЮЩЕЕ ИГРОВОЕ ПРОСТРАНСТВО(методические рекомендации)



Согласно ФГОС, развивающая среда должна соответствовать принципам интегративности, информативности, вариативности, педагогической целесообразности, психологической комфортности, полифункциональности, трансформируемости и безопасности. В основе организации РППС лежит деятельностный подход, который позволяет моделировать развитие игры и ребенка через игру.

Существуют закономерности построения РППС группы, которые помогают воспитателю успешно реализовывать методы и приемы СИТ:

- ▶ Среда выполняет образовательную, развивающую, воспитывающую, стимулирующую, коммуникативную функции. Но самое главное — она должна работать на развитие самостоятельности ребёнка.
- ▶ Размещение оборудования по принципу нежесткого центрирования позволяет детям объединиться в микрогруппы по интересам для конструирования, творчества, игры, экспериментирования. Предусматривается возможность использования не только групповой комнаты, но и пространства спальни, приемной.
- ▶ Предметный мир, окружающий ребёнка, необходимо пополнять и обновлять, приспособивая к изменениям окружающего мира.
- ▶ Для формирования адекватной самооценки необходимо показывать детям рост их достижений, обсуждать успехи и фиксировать их (выставки, экспозиции, «Экран успеха»). Дополнительную мотивацию для общения дети получают при совместном со взрослыми участии в преобразовании окружающего мира.

В соответствии с сюжетобразующими функциями игр выделяются следующие типы игрового материала:

√ *«Предметы оперирования»* - игрушки, имитирующие реальные предметы (инструменты, средства деятельности), позволяющие воссоздать смысл настоящего действия (например, посуда, мебель, наборы для юных строителей, современная цифровая техника, и т.д.)



√ *«Игрушки – персонажи»* - это разного рода куклы, фигурки людей и животных, игровой материал, представляющий игровые атрибуты, специфичные для какого-либо персонажа (роли). Увеличивается доля игрушек-трансформеров, сборно-разборных игрушек.



√ *Маркеры (знаки) игрового пространства*— это игровой материал, указывающий на место действия, обстановку, в которой оно происходит (например, игрушечное кафе, магазин, мастерская, салон красоты и т.п.). Современные игрушки-маркеры претерпевают изменения в сторону большей реалистичности и уменьшения в размерах.



√ *Полуфункциональные материалы* представлены крупными объёмными набивными модулями. Большое значение получают крупные (напольные) конструкторы среднего размера, деревянные строительные наборы.

✓ *Макет-это, уменьшенный образец пространства и объектов воображаемого мира (реалистического или фантастического).* В этом случае педагог имеет возможность решать задачу, связанную с развитием сюжетосложения и свободного проявления индивидуально-стилевых особенностей в игре. Например, макет-карта «Улицы города» может на время превратиться в Цветочный город Незнайки и его друзей, ландшафтный макет-карта - в опушку леса, где живут сказочные герои.



Сюжетообразующие наборы материала уступают место более гибким сочетаниям сюжетообразующих игрушек. Дети сами организуют среду под замысел. Тематические «зоны» редуцируются до ключевого маркера условного пространства, а «начинка» этого пространства (подходящие предметы оперирования, игрушки-персонажи) располагаются на стеллажах, полках, в непосредственной близости.

Таким образом, своевременное изменение игровой среды:

✓ Обеспечивает комплекс психолого – педагогических условий, способствующих эмоциональному благополучию, саморазвитию ребенка , дифференцированному подходу к потребностям детей, нацеливает на самостоятельное решение игровых задач.

✓ Побуждает к разным способам воспроизведения действительности и человеческих отношений в игре.

✓ Характеризуется положительным эмоциональным фоном, творческой атмосферой, имеет разнообразное предметное и информационное наполнение, побуждающее детей к общению и самостоятельной творческой деятельности.

3. Виды игр и их содержание.

➤ **Игры для создания рабочего настроения** - создание атмосферы радостного общения через пробуждение интереса детей друг к другу, обеспечивающее мобилизацию внимания.

Минутка вхождения в день

Дети встают в круг. Воспитатель произносит следующие слова:

«Что за чудо-чудеса: раз рука и два рука!

Вот ладошка правая, вот ладошка левая.

И скажу вам, не тая:руки всем нужны, друзья!

Сильные руки не бросятся в драку,

Добрые руки погладят собаку.

Умные руки умеют лепить.

Чуткие руки умеют дружить!»

Возьмите за руки тех, кто стоит рядом с вами, ощутите тепло рук ваших друзей, которые будут вам добрыми помощниками.

Давайте поздороваемся

Участники игры должны приветствовать друг друга только с помощью жестов. С каждым следующим партнером надо поздороваться новым способом. После завершения упражнения спросить, какое приветствие запомнилось и почему?

Настроение

Бывают чувства у зверей, у рыбок, птичек и людей. Влияет, без сомнения, на всех нас настроение. Кто веселится? Кто грустит?

Кто испугался? Кто сердит? (поднимают руки)

Улучшит, без сомнения, занятие наше настроение.

Я люблю свой детский сад!

Я люблю наш детский сад! В нём полным полно: Мышат? – Нет.Цыплят? - Нет!.Утят? - Нет!.Бельчат? - Нет! Ребят? - Да!

Хорошо, когда все вместе.

Хорошо, когда мы вместе. Настроение у всех чудесней. Девочки (произносят ДА...) Мальчики (произносят ДА....) Каждый знает без сомнения, что такое настроение. Иногда мы веселимся, иногда скучаем мы, Часто хочется взбодриться, но бываем и грустны. Очень странное явление – перемена настроения. Всем ребятам важно знать, что не стоит унывать.Поскорее собираемся – на занятие отправляемся

«Я делюсь с вами»

Воспитатель: «Я делюсь с вами своим хорошим настроением! Дети: «мы тоже!» Воспитатель: «Я дарю вам улыбку». Дети: «мы тоже» Воспитатель: «Я радуюсь». Дети: «мы тоже!» Воспитатель: «Я прыгаю от счастья!». Дети: «Мы тоже!» Воспитатель: «Я вас люблю!». Дети: «Мы тоже!» Воспитатель: «Я вас обнимаю!». Дети: «Мы тоже». Все обнимаются в едином кругу.

Комплименты.

Дети берутся за руки. Ребенок, глядя в глаза соседу, говорит ему несколько добрых слов, за что-то хвалит. Принимающий комплименты кивает и говорит: «Спасибо, мне очень приятно». Затем он дарит в ответ свой комплимент.

«Вежливые слова»

Сидя или стоя, дети бросают друг другу мяч (воздушный шарик) и называют добрые слова или вежливые выражения. Можно усложнить задание, предложив называть только слова приветствия (прощания, извинения, благодарности)

«Волшебный клубочек»

Дети сидят на ковре по кругу. Воспитатель передает клубок ниток ребенку, тот наматывает нить на палец и при этом говорит ласковое слово, или доброе пожелание, или ласково называет рядом сидящего по имени, или произносит «волшебное слово», затем передает этот клубок другому по кругу.

«Доброе Животное»

Участники встают в круг и берутся за руки. Воспитатель тихим голосом говорит: «Мы — одно большое доброе животное. Давайте послушаем, как оно дышит!» Все прислушиваются к своему дыханию, дыханию соседей. «А теперь послушаем вместе!». Вдох — все делают шаг вперед, выдох — шаг назад. «Так не только дышит животное, так же ровно бьется его большое доброе сердце.

Волшебная поляна

Вырезать красивые цветы разного цвета. Педагог: -На улице осень, отцвели цветы, осыпались листья. Все эти цветы раньше росли на большой солнечной поляне. Представьте, что наша группа и есть волшебная поляна. Прикрепите цветок там, где вам понравится. Посмотрите — в комнате стало теплее и веселее, потому что зацвели ваши цветы. Пусть так будет всегда.

- **Игры –разминки-активный и деятельный кратковременный отдых, смена деятельности, психологическая разрядка.**

Мы на карусели сели

Мы на карусели сели,
Завертелись карусели... *(легкий бег по кругу левые руки соединены в центре)*
Пересели на качели.
Вверх летели, *(встали и потянулись вверх)*
Вниз летели, *(присели на корточки)*
Вверх летели..... Вниз летели.....
А теперь с тобой вдвоем *(в парах, качаем лодочку)*
Мы на лодочке плывем.
Ветер по морю гуляет, *(машем вытянутыми вверх руками)*
Нашу лодочку качает.*(руки на пояс, покачаться всем телом)*



Зайки

Скачут, скачут во лесочке *(прыжки на месте)*
Зайцы- серые клубочки. *(руки возле груди, как лапки у зайцев, прыжки)*
Прыг- скок, прыг- скок - *(прыжки вперед-назад, вперед-назад)*
Стал зайчонок на пенёк.*(встать прямо, руки на пояс)*
Всех построил по порядку, *(повернули туловище вправо, правую руку в сторону, затем влево и левую руку в сторону)*
Стал показывать зарядку.
Раз! Шагают все на месте.*(шаги на месте)*
Два! Руками машут вместе, *(руки перед собой, выполняем движение «ножницы»)*
Три! Присели, дружно встали. *(присесть, встать)*
Все за ушком почесали.*(почесать за ухом)*
На «четыре» потянулись.*(руки вверх, затем на пояс)*
Пять! Прогнулись и нагнулись.*(прогнуться, наклониться вперед)*
Шесть! Все встали снова в ряд, *(встать прямо, руки опустить)*
Зашагали как отряд.*(шаги на месте)*

День-дон!

День-дон! день-дон! *(наклоны из стороны в сторону, руки на поясе)*
Гномы строят новый дом, *(постучать кулачком об кулачок)*
Красят стены, крышу, пол, *(руками «покрасить» сбоку, сверху, внизу)* Прибирают всё кругом.*(«подмести» метлой)*
Мы к ним в гости придём *(шаги на месте)* И подарки принесём.*(руки вперед, ладонями вверх)*
На пол - мягкую дорожку, *(наклон вперед, руками «постелить» дорожку)*
Расстелив её к порожку.*(попятиться назад)*
Две подушки на диван, *(руки сложить ладонями вместе, сначала под одну щеку, затем под другую)* Мёду липового жбан.*(руки округлить и вытянуть перед собой)*

Кот Тимоша жил на крыше,*(руки поднять вверх)*

Ниже, в доме, жили мыши.*(наклон вперед, руками дотронуться до пола)*

По стене взбирались мыши, *(руками «шагать» от щиколотки - вверх по голени - к коленям - по бедру)* Не боясь кота на крыше.

Караулил кот мышей, *(повороты головы в сторону, руки к ушам)*

Вынув пробки из ушей.

Он готовил мышеловки, *(ладони захлопнуть - «мышеловка»)*

Но мышата были ловки.*(прыжки на месте, руки на поясе)*

Спрятавшись за спину Тишки, *(ладони перед лицом, выглядывать из-за них то с одной, то с другой стороны)* В прятки с ним играли мышки.

Непоседа - ветер

Непоседа - ветер *(взмахи руками над головой)* знает всё на свете. Знает, как поёт лягушка: *(присесть и попрыгать, имитируя движения лягушек)* «Ква-ква-ква».

Знает, как шумит ракушка: *(встать, сложить ладони лодочкой и поднести к правому, а затем левому уху)* «Шу-шу-шу».

Знает, как кричит ворона: *(помахать руками, как крыльями)* «Кар-кар-кар».

Знает, как мычит корова: *(хлопки в ладоши)* «Му-му-му».

Бабочка

Утром бабочка проснулась: *(встать с корточек)* Улыбнулась, потянулась.*(улыбнуться, потянуться)* Раз – рукой она умылась, *(изобразить, как бабочка умывается)* Два – изящно покружила. *(покружиться)* Три – нагнулась и присела, *(выполнить наклон, затем приседание)* На четыре – улетела! *(замахать крыльями, как бабочка и полетать по залу)*

А в лесу растёт черника

А в лесу растёт черника, земляника, голубика.

Чтобы ягоду сорвать, надо глубже приседать. (Приседания.)

Нагулялся я в лесу. Корзинку с ягодой несу. (Ходьба на месте.)

Будем прыгать и скакать!

Раз, два, три, четыре, пять! Будем прыгать и скакать! (Прыжки на месте.)

Наклонился правый бок. (Наклоны туловища влево-вправо.)

Наклонился левый бок.

А сейчас поднимем ручки (Руки вверх.) И дотянемся до тучки.
Сядем на дорожку, (Присели на пол.) Разомнем мы ножки.
Согнем правую ножку, (Сгибаем ноги в колене.)
Согнем левую ножку,
Ноги высоко подняли (Подняли ноги вверх.) И немного подержали.
Головою покачали (Движения головой.)
дружно вместе встали. (Встали.)

И все

Вместе по лесу идём

Вместе по лесу идём, не спешим, не отстаём.
Вот выходим мы на луг. (Ходьба на месте.)
Тысяча цветов вокруг! (Потягивания — руки в стороны.)
Вот ромашка, василёк, медуница, кашка, клевер.
И направо и налево. (Наклониться и коснуться левой ступни правой рукой, потом наоборот — правой ступни левой рукой.)
К небу ручки протянули, Позвоночник растянули. (Потягивания — руки вверх.)
Отдохнуть мы все успели и на место снова сели. (Дети садятся.)

В понедельник

В понедельник я купался, (Изображаем плавание.)
А во вторник — рисовал. (Изображаем рисование.)
В среду долго умывался, (Умываемся.)
А в четверг в футбол играл. (Бег на месте.)
В пятницу я прыгал, бегал, (Прыгаем.)
Очень долго танцевал. (Кружимся на месте.)
А в субботу, воскресенье (Хлопки в ладоши.)
Целый день я отдыхал. (Дети садятся на корточки)

Выросли деревья в поле

Выросли деревья в поле.
Хорошо расти на воле! (Потягивания - руки в стороны.)
Каждое старается, К небу, к солнцу тянется. (Потягивания — руки вверх.)
Вот подул весёлый ветер, закачались тут же ветки, (Дети машут руками.)
Даже толстые стволы наклонились до земли. (Наклоны вперёд.)
Вправо-влево, взад-вперёд —
Так деревья ветер гнёт. (Наклоны вправо-влево, вперёд-назад.)
Он их вертит, он их крутит. Да когда же отдых будет? (Вращение туловищем.)

Что там чудится в тумане?

Что там чудится в тумане? Волны плещут в океане. (Дети машут руками)
Это мачты кораблей. (Дети вытягивают руки вверх.)
Пусть плывут сюда скорей! (Дети приветственно машут руками.)
Мы по берегу гуляем, мореходов поджидаем, (Ходьба на месте.)
Ищем ракушки в песке (Наклоны.) И сжимаем в кулаке.
Чтоб побольше их собрать, —
Надо чаще приседать. (Приседания.)

Я мороза не боюсь
Я мороза не боюсь, (Шагаем на месте.)
С ним я крепко подружусь. (Хлопаем в ладоши.)
Подойдет ко мне мороз, (Присели.)
Тронет руку, тронет нос (Показали руку, нос.)
Значит, надо не зевать, (Хлопаем в ладоши.)
Прыгать, бегать и играть. (Прыжки на месте)

➤ **Игры для социоигрового приобщения к делу** -взаимодействие взрослых с детьми, ориентированное на интересы и возможности каждого ребенка и учитывающее социальную ситуацию его развития.

Эти игры можно использовать в процессе усвоения или закрепления учебного материала; если дети учатся что-то различать, запоминать, систематизировать и т.п., то они научатся этому в процессе выполнения игровых заданий

Рассказ-рисунок о том, что вижу

Воспитатель (ребёнок-ведущий) просит детей описать словами то, что находится у него за спиной (использовать эпитеты, сравнения). Воспитатель (ребёнок) находит предмет или обстановку по описанию (за окном, в кабинете, в группе, картину и т.п.). Описания должны быть понятными, чёткими, связными.

Вариант: дети делятся на две команды и рисуют командой композицию – например, два треугольника, три квадрата и один прямоугольник. Когда рисунок готов, то команды обмениваются капитанами. Капитан, придя в чужую команду, должен «по рации» объяснить, как изобразить то же самое. Потом это проделывает другой капитан.

«Пишущая машинка»

Все участники игры выполняют синхронно ряд движений:

- хлопают перед собой в ладо
- двумя руками хлопают по коленям (правая рука - по правой, левая - по левой)
- выбрасывать вверх правую руку вправо, щёлкая пальцами
- выбрасывать вверх левую руку влево, щёлкая пальцами

Вариант:-изменять темп движений,вводить речевое сопровождение,передавать эстафету глазами, голосом.

Так и не так

Игра состоит из парных карточек, на которых нарисована одна и та же ситуация в двух вариантах ее проживания: правильное и неправильное поведение. Карточки раздаются детям. Ведущий просит рассмотреть их и поднять картинку с «неправильным поведением». Один из детей рассказывает, как нельзя себя вести –

о чем его картинка. Остальные дети слушают и ищут среди своих карточек противоположную. Тот, кому досталась такая карточка, и продолжает рассказывать как надо себя вести.

Первый вариант- просто знакомство с правилами поведения. Второй – актерское исполнение детьми заданных рисунками ситуаций.

Выбор водящего

— варианты жеребьевок: на кулачках (представители команд зажимают кулаком по очереди часть гимнастической палки один за другим, чей верх, тот первый вступает в игру); всевозможные считалки; вытягивание жребия (участники по очереди вытягивают из шапки записки с указанием номера вступления в игру).

Угадай-ка

Ведущий задумывает предмет, разделившиеся на команды дети задают ведущему вопросы, а он на эти вопросы отвечает только «да» или «нет». После серии вопросов каждая команда получает 30 секунд для обдумывания и совместного обсуждения.

Мы похожи?

Вначале участники беспорядочно ходят по комнате и говорят каждому встречающемуся по 2 фразы, начинающиеся со слов:

- Ты похож на меня тем, что. - Я отличаюсь от тебя тем, что.

Другой вариант: в парах вести разговор на тему "Чем мы похожи"; затем на тему "Чем мы отличаемся". По окончании проводится обсуждение, обращается внимание на то, что было легко и что было трудно делать, какие были открытия. В итоге делается вывод о том, что все мы, в сущности, похожи и в то же время разные, но мы имеем право на эти отличия, и никто не может нас заставить быть другими.

Актеры

Дети, разбитые на микро-группы сообща обыгрывают заданную скороговорку (этюда, загадку) с помощью мимики и жестов. Другие компании

Повтори-ка

Дети встают кругом. Один ребенок берет мяч, передает его другому и называет животное, например «жираф», другой ребенок говорит «жираф» и добавляет «слон», третий говорит «жираф», «слон» и прибавляет «лев». Каждый следующий игрок перечисляет всех животных по порядку и добавляет еще свое.

Эстафета

Участники эстафеты по одному встают и садятся друг за другом в одном, едином ритме, так, чтобы, как только сел предыдущий, встает следующий. Порядок «вставания» можно менять. Главное-не подталкивать, невызывать, не вмешиваться в работу другого человека. Вставание можно заменить передачей хлопков.

Ассоциации

Дети садятся в круг. Ведущий выходит из комнаты, в комнате в это время загадывается один ребенок из присутствующих. Приходит ведущий, его задача угадать, кого загадали, — для этого он задает вопросы, а все остальные отвечают на них. Вопросы должны быть ассоциативного характера: «А если этот человек был бы животным, то кем бы он был?» и т. п. Свои варианты предлагает и тот кого загадали.

Собрать диалог

Воспитатель предлагает детям вспомнить героев знакомых сказок, фразы из этих сказок. Дети договариваются между собой, кто за какого героя будет проговаривать реплику, определяют последовательность (в группе играющих возникает определённый сюжет с действующими лицами, характерами, диалогами). Начинать игру лучше с одной реплики (фразы), постепенно доводя диалоги до 3-5 .

Чемодан

Для того, чтобы сыграть в эту игру, нам необходимо разделиться на две команды. Далее воспитатель предлагает детям воображаемую ситуацию: они едут отдыхать без взрослых. Накануне сами складывают свой чемодан. Чтобы ничего не забыть, надо составить список необходимого и того, что поможет побыстрее познакомиться с другими детьми. Список нужно составить с помощью схем, рисунков, значков.

Командам необходимо приготовить материалы, обсудить и зарисовать, что нужно взять для путешествия. Для этого вам отводится 10 минут (ставятся песочные часы). По истечении времени, ведущий предлагает поменяться списками – зарисовками и отгадать, что же другая команда берет с собой в путешествие.

Слепой поводырь

Дети делятся на пары. Один из участников-«слепой», второй-его «поводырь», который сопровождает первого, с одной стороны, позволяя ему двигаться и знакомиться с окружающими предметами на ощупь самостоятельно, с другой стороны, обеспечивает его безопасность. У слепого завязаны глаза. Затем дети меняются ролями.

Так не так

Игра состоит из парных карточек, на которых нарисована одна и та же ситуация в двух вариантах ее проживания: правильный и не правильный вид поведения. Перемешанные картинки раздаются всем детям, ведущий просит рассмотреть и поднять руки тем, у кого картинки с изображением «неправильного» поведения. Один рассказывает как нельзя себя вести - о чем его картинка. Остальные слушают и ищут противоположную. Тот, кому досталась такая карточка продолжает, т.е. рассказывает как надо себя вести в такой ситуации.

Слова на одну букву (звук)

Игра начинается со слов «Здесь вокруг нас...» или «Я вижу...», «На пароход грузили...». Дети называют слова на заданный звук (букву). Задание выполняется малыми группами. Играющие считают, какая группа сколько слов назвала, и определяют победителя

Игры для творческого самоутверждения, выполнение которых подразумевает художественно-исполнительский результат деятельности. Развитие творческого потенциала детей, речевой активности, развитие творческого мышления и воображения, преодоление нерешительности, застенчивости, воспитание доброжелательности.

Фраза с заданными словами

Воспитатель называет набор слов (лестница, человек, часы). Дети составляют предложение, используя смысл и интонацию (сказочное предложение и т.п.) Разрешается изменять слова по падежам, порядок слов.

Превращение предмета

Любой предмет (карандаш, геометрические фигуры: круг, квадрат, треугольник, овал,) предлагается «превратить» в нечто другое. Например, дети по цепочке передают круг и превращают его в колесо, руль, тарелку, стол и т.д., при этом можно выразить словом, а можно показать действием.

Прогулка Детям нужно вспомнить животное, насекомое, птицу и т.д. и пройти как

Магазин игрушек

Дети делятся на две группы – «покупатели» и «игрушки». Последние загадывают, какой игрушкой каждый из них будет, и принимают позы, характерные для них. Покупатели подходят к ним и спрашивают: что это за игрушки? Каждая игрушка, услышав вопрос, начинает двигаться, совершая характерные для нее действия. Покупатель должен догадаться, какую игрушку ему показывают.

Стихи по ролям

Для игры воспитатель подбирает диалоги из стихов Чуковского, Маршака, Барто, Заходера, Михалкова, Хармса. Играющие произносят текст разными голосами, интонацией, используя разные образы.

Изобрази профессию

Играющие изображают действия, характерные определённой профессии (шофёр садится, берётся за руль, включает двигатель, едет по дороге). Дети называют профессию. Варианты: дети называют ряд действий, показанных задумщиком, группой детей; нарисовать предметы, узнанные в показе (врач – градусник, таблетки, шофёр – автомобиль, руль)

Тело в деле

Воспитатель предлагает детям придумать определённую позу (фотографию) какого-нибудь дела (рассматриваю картину, читаю, делаю артикуляционную гимнастику и т.п.). Играющий демонстрирует свою «фотографию», остальные отгадывают, комментируют, показывают отгадки-действия, сравнивают «фотографии».

Вариант: дополнить «фотографию» своим пониманием

- **Игры вольные, требующие передвижения.** Поддержание двигательной активности, сохранение детского здоровья. Развитие активной жизненной позиции, лидерских качеств, ответственности за командное дело.

Воробьи-вороны

Играющие делятся на 2 команды, встают напротив друг друга (команда «Воробьи», команда «Вороны»). Та команда, которую называет воспитатель (ребёнок-ведущий) – ловит, другая – убегает до определённой черты (на 2-3 шага сзади стоящей команды). Воспитатель (ребёнок-ведущий) говорит медленно: «Во-о-о-ро-о-о-о-о-о...». В этот момент все готовы убежать или ловить (этот момент противоречивой готовности, исходной мобилизации каждого играющего особенно важен). После паузы: «...ны! (...бьи!»). Играющие убегают – догоняют.

Вариант: вводится усложнение «стоп-замри»: дети разбиваются на пары и договариваются, кто в паре «воробей», «ворона». Дети на площадке располагаются хаотично. По команде: «Вороны!» «ворона» догоняет «воробья», пока не прозвучит команда «Стоп!» или «Замри!». Опоздавшие пары выходят из игры (даже если один из пары выполнил правило)

День наступает – всё оживает, ночь наступает – всё замирает

Воспитатель (ребёнок-ведущий) произносит «День наступает – всё оживает», играющие двигаются по площадке хаотично (бегают, танцуют, прыгают, догоняют друг друга). Когда воспитатель (ребёнок-ведущий) произносит вторую часть «Ночь наступает – всё замирает», то играющие останавливаются в причудливых позах. По выбору ведущего некоторые играющие «оживают» придуманным движением (прыжок, танец, бег).

Вариант: использование целенаправленных движений «День наступает – всё оживает» (сбор урожая, муравейник, железная дорога, плавание)

Море-суша

Очерчивается круг-«море». По команде «море» дети запрыгивают в круг, «суша»-из круга.

Мышеловка

Дети делятся на две команды. Одна группа встает в круг, держась за руки, - «мышеловка». По хлопку ведущего руки поднимают так, чтобы вторая команда – «мыши» — могла свободно вбегать и выбежать из круга. По следующему хлопку ведущего руки опускаются – «мышеловка захлопывается», и мыши стараются выбежать. Тот кого поймали, становится в общий круг-«мышеловку».

Море волнуется

Ведущий отворачивается и произносит следующие слова:

Море волнуется — раз! Море волнуется — два! Море волнуется – три!

Морская фигура – замри! (Фигура может быть лесная, воздушная и т.д.)

После этих слов дети принимают застывшую позу. Ведущий, подходя к каждому и рассматривая его, должен угадать кто это или что это.

Где мы были, мы не скажем, а что делали покажем

Дети делятся на группы. Дети каждой группы договариваются о том, какое действие они будут выполнять, самостоятельно продумывают и представляют сюжет, при этом все действия производят молча. Другая группа должна догадаться, что им показали. Затем группы меняются ролями.

КОМБИНИРОВАННЫЕ СЮЖЕТНЫЕ ИГРЫ НА ОСНОВЕ СОЦИО - ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ.

**Технологическая карта комбинированной игры – путешествия на основе
социо-игровой технологии «Весёлый паровозик»**

Группа: старшая

Цель: Развитие эмпатии и сплочение детского коллектива через использование социо-игровой технологии в процессе организованной совместной игровой деятельности.

Игровые задачи:

1. Продолжать формировать интерес к творческим проявлениям в игре и игровому общению со сверстниками; развивать игровой опыт детей.
2. Совершенствовать коммуникативные навыки (умение выслушивать товарища, высказывать свое мнение, проявлять эмоциональную отзывчивость и доброжелательность к суждениям других детей).
- 3..Воспитывать у детей уважительное отношение к сверстникам и взрослым.
- 4.Развивать монологическую и диалогическую связную речь (высказывать и доказывать свою точку зрения), расширять лексический словарь по теме «Животные и их дети»
- 5.Поощрять проявление инициативы, помогать преодолевать застенчивость, развивать сплочённость группы детей, умения сообща преодолевать препятствия.
- 6.Способствовать становлению самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий в ситуациях взаимодействия со сверстниками .

Подготовительная работа, взаимосвязь с другими видами деятельности: игры «Назови ласково», «Комплимент», «Говорящие руки», «Изобрази профессию», «Где мы были мы не скажем, а что делали покажем», «Бабушка Маланья».

Оборудование: картинки из серии «Животные и их детеныши», музыкальный центр; фонограммы «Паровозик из Ромашково»,« Шум приближающегося поезда»,гудок паровоза; листы бумаги на каждого ребёнка; карандаши; фломастеры , колокольчик, фотоаппарат.

Взаимодействие с семьей: рекомендовать родителям проводить игры на развитие мимики, жестов, движений при изображении того или иного персонажа «Зайки и слоники», «Магазин игрушек».

Этапы	Содержание совместной деятельности на каждом этапе	
	Деятельность педагога	Деятельность детей
1. Процесс вовлечения в игровую деятельность	<p>Воспитатель: Ребята, давайте поздороваемся друг с другом веселыми словами, повернитесь друг к другу лицом</p> <p>Игра для создания рабочего настроения «Здравствуй, друг»</p> <p>Здравствуй друг!</p> <p>Как ты тут?</p> <p>Где ты был?</p> <p>Я скучал!</p> <p>Ты пришел!</p> <p>Хорошо!</p>	<p>Дети заходят в группу, педагог предлагает встать полукругом.</p> <p>Здороваются с друзьями.</p> <p>(рукопожатие)</p> <p>(похлопывание по плечу)</p> <p>(разводим руки в стороны)</p> <p>(складывают руки на груди в области сердца)</p> <p>(вытянуть руки вперед)</p> <p>(обнимают друг друга)</p>
2. Привлечение к планированию действий	<p>Ребята, а вы любите путешествовать? На чем можно отправиться в путешествие?(звучит шум приближающегося поезда). А вот и подсказка. Что это едет? Куда бы вы отправились?</p> <p>Воспитатель вместе с детьми принимает решение отправиться в веселое путешествие на поезде.</p> <p><i>(далее воспитатель действует в зависимости от того, куда предлагают отправиться дети и ненавязчиво корректирует желания детей)</i></p>	<p>Ответы детей.</p> <p>Дети предлагают разные варианты</p> <p>Поезд.</p> <p>Дети вместе с воспитателем придумывают цель путешествия и принимают решение отправиться (например, в зоопарк,</p>
3. Создание воображаемой ситуации	<p>Воспитатель: Итак, волшебные превращения начинаются. Я буду паровозиком, а вы - вагончиками. Паровозик должен подцепить все вагон-</p>	

<p>4.Начало игры</p>	<p>чки, но для этого ему нужно познакомиться с каждым из них.</p> <p><i>«Паровозик» поочередно подъезжает к каждому из «вагончиков» и знакомится с ним. При назывании имени можно попросить ребят придумать для себя одно хорошее слово, например: Я веселый паровозик Лена, а ты кто?</i></p> <p>-Поехали со мной в путешествие.</p> <p>-Все вагончики собрались! Нас ждет необычное путешествие! Поехали!</p> <p><i>(в первый раз роль паровозика выполняет воспитатель. В дальнейшем эта роль переходит к ребенку. Паровозиков и вагончиков может быть несколько)</i></p> <p><i>Нашу поездку будет сопровождать фотограф, который сделает фотографии всех интересных событий. Кто хочет быть фотографом?</i></p> <hr/> <p>Игра-разминка «Веселое путешествие» под фонограмму «Паровоз-букашка».</p>	<p>- А я красивый вагончик Миша.</p> <p>Дети едут за следующим «вагончиком», и так до тех пор, пока не соберется целый веселый поезд. Затем дети встают друг за другом и держат стоящего впереди за пояс.</p> <hr/> <p>Дети двигаются цепочкой и преодолевают различные препятствия:</p> <ul style="list-style-type: none"> -перешагнуть через бревнышки («Нужно переехать через горы»). -Проползти под аркой («Въехали в тоннель»). -Тихо-тихо проехать по «заколдованному лесу», чтобы «не попасть в лапы диких животных».
--------------------------	--	---

<p>----- 5.Осуществление игровой деятельности.</p>	<p>Воспитатель: Паровозик и вагончики были очень внимательными и поэтому никого не потеряли в пути.</p> <p>-----</p> <p>Воспитатель: Первая остановка – «Зоопарк» (подводит детей к заранее подготовленному стенду с карточками животных в хаотичном порядке). -Вот беда, кто-то оставил все вольеры открытыми и животные разбежались.</p> <p>Играсоцио-игрового приобщения к делу «Найди пару» (Воспитатель половине игроков раздаёт картинки со взрослыми животными, а второй – детенышей.) - Смотреть можно только тогда, когда все получают картинки. - Раз, два, три свою семью найди!</p> <p>(Слышится гудок паровоза) - Отправляемся дальше. Кто хочет быть паровозиком?</p> <p><i>Музыкальная фонограмма «Паровоз-букашка»</i></p>	<p>- объехать кегли. Дети не должны отцепляться от своего партнера.</p> <p>-----</p> <p>Дети по картинками ищут своё семейство, затем объединяются тройками. встают рядом, кладут руки друг другу на плечи и по очереди говорят: -Я мама-овечка. -Я папа-барашек. -Я маленький ягнёнок. И т.п. Каждая тройка по очереди изображает характерные движения животных.</p> <p>Выбирается ребёнок, который будет паровозиком либо по желанию, либо считалкой (в зависимости от количества желающих). Дети встают друг за другом и движутся по группе.</p>
--	---	---

	<p>-Мы приехали на цветочную поляну. Но где же цветы?</p> <p>- Давайте скажем волшебные слова.</p> <p>-Если дружно встать на ножки, топнуть, прыгнуть-не упасть, на цветочную поляну можно сразу же попасть. И в цветочки превратиться, всем расти и веселиться.</p> <p>Игра-разминка «Солнышко и дождик» муз. Тиличевой.</p> <p>Воспитатель: «Цветочки, соберитесь в букет. Раз, два, три по три цветочка в букет беги».</p> <p>- соберитесь по четыре... пять..., цветов.</p>	<p>Ответы детей: -Нет</p> <p>Дети повторяют за воспитателем волшебные слова и «превращаются в цветы»</p> <p>Звучит весёлая музыка – наступило утро, все ромашки радуются, раскачиваются на месте, поднимая руки вверх. Когда звучит грустная музыка, идёт сильный дождь, цветы садятся на корточки поближе друг к другу, обнимают за плечи, закрывают глаза, им холодно и страшно. Снова звучит весёлая музыка, ромашки поднимаются.</p> <p>Дети образуют группы по 3-4-5 человек и берутся за руки.</p> <p>Выбирается опять новый ребенок, который будет паровозиком</p>
--	--	---

<p>(Слышен гудок паровоза) Поехали дальше.</p> <p>Следующая остановка - Картинная галерея. Но почему- то нет в ней ни одной картины? Как всё исправить?</p> <p>Игра для творческого самоутверждения. «Картинка по кругу». Воспитатель предлагает детям сесть за столы, где лежат листы белой бумаги</p> <p>Воспитатель: Предлагаю все картины расположить на стенде, а нам пора отправляться дальше.</p> <p>(Слышен гудок паровоза)</p> <p>Едем дальше? Садитесь в свои вагончики.</p> <p>"Ребята! Мы с вами посетим "Театр Масок".</p> <p>Игра для творческого самоутверждения «Театр масок» Вы все будете артистами, а я вначале – режиссером. Предлагаю разделить на мини-группы по 3-4-человека. Я буду просить вас изобразить выражение лица различных героев, а вы –артисты</p>	<p>Дети высказывают предположения Дети: Нарисовать</p> <p>Дети рисуют по желанию, что хотят. По сигналу колокольчика передают лист соседу слева и опять рисуют, что хотят, но уже в чужих листах. Делают до тех пор, пока лист не вернется хозяину. Затем рассказывают, какая картинка получилась, и благодарят за помощь, которую оказали друг другу.</p> <p>Меняется ведущий (паровозик) Дети встают друг за другом</p> <p>Дети с помощью мимики и несложных жестов изображают сказочного героя</p>
---	---

<p>Завершение игры</p>	<p>-покажите, как выглядит сказочный герой. "..У кого лучше получится?" "Хорошо! Здорово! А теперь замрите, фотографируем.</p> <p>-Молодцы! Некоторым даже смешно стало. Смеяться можно, но только после того, как кадр будет отснят.</p> <p>-А теперь покажите, как испугалась бабушка из сказки "Красная шапочка", когда поняла, что разговаривает не с внучкой, а с Серым Волком". "Замрите! Спасибо!</p> <p>-А как хитро улыбалась Лиса, когда хотела понравиться колобку? Замрите! Снимаю! Молодцы! Хорошо потрудились!" А теперь каждая группа придумает своего сказочного героя, а другая-отгадает. Молодцы, артисты, вы достойны аплодисментов.</p> <p>Игра «Аплодисменты по кругу»</p> <p>Воспитатель: Ну, что нам пора возвращаться домой. Волшебный паровозик возвращается в детский сад. Скажем снова волшебные слова: «Если дружно встать на ножки, Топнуть ,прыгнуть-не упасть, То легко ребята смогут снова в детский сад попасть». Мы вернулись. Возьмитесь за руки. Посмотрите друг на друга и подарите друг другу самую добрую улыбку.</p>	<p>Дети изображают сказочных героев, отгадывают персонажей.</p> <p>Дети сначала хлопают тихо, а потом громче, громче и совсем громко</p> <p>Дети повторяют слова. Проезжают круг и останавливаются.</p>
----------------------------	---	---

	<p>А теперь давайте посмотрим , какие фотографии получились. Что вам понравилось? Куда бы вы еще хотели поехать? Вы можете продолжить наше путешествие на прогулке и сами придумать маршрут.</p>	<p>Дети становятся в круг, улыбаются друг другу и</p>
--	--	---

Технологическая карта комбинированной игры – квеста по ОБЖ на основе социо-игровой технологии «Как мы Машу искали и Медведю помогали»

Группа: подготовительная группа

Цель: Формировать и обогащать опыт безопасного поведения в различных ситуациях общения и взаимодействия через использование социо-игровой технологии в процессе организованной совместной игровой деятельности.

Игровые задачи:

1. Закреплять знания детей об основных правилах дорожного движения, стимулировать включение полученной информации в игровое взаимодействие.
2. Формировать умения работать с символьной, графической информацией, схемами, моделями.
3. Учить оценивать соответствие действий других детей, собственных действий правилам безопасности на игровой площадке, формировать стремление и умение соблюдать их.
4. Продолжать формировать интерес к игровому общению со сверстниками.
5. Закреплять знание детьми содержания сказок и формировать умение осмысленно относиться к тексту, делать умозаключения и выводы.
6. Совершенствовать коммуникативные навыки (умение выслушивать товарища, высказывать свое мнение, проявлять эмоциональную отзывчивость и доброжелательность к суждениям других детей).
7. Развивать монологическую и диалогическую связную речь (высказывать и доказывать свою точку зрения)
8. Поощрять проявление инициативы, развивать сплочённость группы детей, умения сообща преодолевать препятствия.
9. Способствовать становлению самостоятельности и саморегуляции собственных действий в ситуациях взаимодействия со сверстниками .

Подготовительная работа:

Оборудование музыкальный центр, диски; костюм Медведя, костюм Маши; большой конверт-письмо, две карты; садовая скульптура – лягушка со стрелой, две стрелы, стойка; два самоката; декорации теремка и игрушки-зверята; светофор, дорожные знаки; оборудование стационарного Городка безопасности; две куклы

Маши (одна – доктор); карточки с изображением самоката, велосипеда; мелки для рисования; 2 велосипеда, груз, ящички для груза, 2 стойки; набор «Юный доктор»; большой пакет, рюкзак, банка варенья, подарки для групп – книги, настольные игры, угощение – конфеты ириски «Маша и Медведь»

Взаимодействие с семьей: помощь в изготовлении атрибутов игры.

Примечание: игра проводится в летнее время на территории детского сада

Этапы	Содержание совместной деятельности на каждом этапе	
	Деятельность педагога	Деятельность детей
1. Процесс вовлечения в игровую деятельность	<p><i>На улице детей встречает Незнайка.</i> НЕЗНАЙКА: Здравствуйте, ребята! Вы меня узнали? Правильно отгадали. Я - Незнайка, герой вашей любимой сказки.</p> <p>Игра для создания рабочего настроения « Я дарю вам...»</p> <p>- Вы любите сказки? А я вот их мало знаю, ничего не запоминаю. Назовитесь-мье любимые ваши сказки.</p>	<p>Беседуют с Незнайкой.</p> <p>Играют с Незнайкой.</p> <p>Дети называют любимые сказки.</p>
2. Привлечение к планированию действий	<p>- Молодцы! А в каких сказках вы хотели бы побывать? ...- Как вы думаете, как нам туда попасть? -Как много интересных вариантов! Думаю, больше всего подходит вот этот волшебный паровозик (<i>показывает на детское оборудование на территории сада</i>) .</p> <p>- Предлагаю всем занять места в вагончиках.</p>	<p>Дети беседуют с Незнайкой и предлагают варианты.</p> <p>Дети проходят к декорации-паровозу.</p>

	<p>ТАНЦЕВАЛЬНО - ИГРОВАЯ РАЗМИНКА - «ПАРОВОЗ - БУКАШКА»</p>	<p>Выполняют динамические движения под музыку.</p>
<p>3.Создание воображаемой ситуации</p> <p>-----</p> <p>4.Начало игры</p>	<p>-Приехали! Станция Лесная. Ой, смотрите туда!(показывает за дерево). Кто это прячется там? (отв)</p> <p>МЕДВЕДЬ ПОДХОДИТ К ДЕТЯМ</p> <p>НЕЗНАЙКА: Здравствуй, Мишка, как живешь, ты зачем к нам в сад идёшь?</p> <p>МЕДВЕДЬ: Здравствуйте, ребята!</p> <p>Вот хожу я всё, грущу, Машу я свою ищу. Рано утром убежала, ничего мне не сказала... Я смотрю - лежит письмо...</p> <p>НЕЗНАЙКА Да, ... ведь с картою оно.</p> <p>МЕДВЕДЬ (<i>крутит письмо-карту</i>): Что такое, что к чему, ничего я не пойму.СЕРДИТСЯ, РВЁТ КАРТУ, КИДАЕТ В РАЗНЫЕ СТОРОНЫ</p> <p>НЕЗНАЙКА: Мишка, зачем ты разорвал карту, ведь там был план, где найти Машу.А теперь ее кусочки ветер унес.</p> <p>МЕДВЕДЬ: Что же теперь делать? Как быть, ребята?</p> <p>-----</p> <p>НЕЗНАЙКА: А чтобы быстрее и интереснее было искать,мы разделимся на две группы. Одна группа пойдет искать карту с Мишкой, а</p>	<p>Дети видят Медведя.</p> <p>Дети здороваются с Медведем.</p> <p>Дети предлагают собрать карту из кусочков.</p> <p>-----</p> <p>Дети разделяются по желанию на две подгруппы и выбирают лидера.</p>

<p>5.Осуществление игровой деятельности.</p>	<p>вторая – со мной. В каждой группе будет свой лидер. <i>Группы расходятся в разных направлениях и выполняют одинаковые задания по очереди, не пересекаясь.</i></p> <p>1 2 3 <u>подгруппа.</u></p> <p>1.Взрослый предлагает детям загадки о сказках. Последняя про царевну-лягушку. <i>(1-й кусочек карты)</i></p> <p>2. Игра-эстафета «Гонка на самокатах».</p> <p>3.«Волшебный луг».(<i>2-й кусочек карты</i>)</p> <p>Взрослый предлагает детям. Игру-разминку«Непоседа-ветер».</p> <p>4.Назвать сказки, в которых волк является главным героем.</p> <p>5.Игра на социоигровое приобщение к делу «Так и не так» по ОБЖ (поведение на улице, почему нельзя убегать из дома и тп.)</p>	<p>1.Отгадывают загадки про сказки и ищут лягушку со стрелой и кусочком карты, на котором нарисован самокат. Лидер группы определяет, что дальше нужно ехать на самокатах.2. Делятся на две команды и участвуют в эстафете.</p> <p>Двигаются по стрелке и приходят на «Волшебный луг».</p> <p>Играют в игру. Находят кусочек карты и по карте находят волка за кустом.</p> <p>Выполняют задание- называют сказки, где Волк-главный герой.</p> <p>5.Разделяются на пары(парные картинки с проблемными ситуациями и объясняют ситуации). Спрашивают у Волка, не видел ли он Машу и просят показать дорогу.</p> <p>Танцуют и идут по следам.</p>
--	---	--

	<p>6.ИГРА-РАЗМИНКА «ПЕСНЯ ПРО СЛЕДЫ»(из м/ф « Маша и Медведь»)</p> <p>7. Городок ПДД на территории сада. (3-й и кусочек карты) Взрослый предлагает детям задания: - пройти, как показывает карта; -дидактическая игра на стенде «Правила дорожного движения»;</p> <p>8.Находят 4 –й кусочек карты, где показано, что дальше нужно отгадать загадку про велосипед.</p> <p>Игра-эстафета «Путешествие на велосипедах» (детские велосипеды)</p> <p><u>2подгруппа</u> выполняет задания в другом порядке: 3-8,1,2.</p> <p>9. Две подгруппы встречаются у детского кафе.</p> <p>МЕДВЕДЬ: Ой, какой большой пакет! Интересно, что там внутри! <i>ХОЧЕТ ЕГО ВЗЯТЬ</i> НЕЗНАЙКА: Мишка, стой, подожди! ... Ребята, а можно трогать, брать незнакомые предметы, пакеты, коробки?</p>	<p>По следам приходят в городок ПДД на территории сада. Находят 3 кусочек карты.</p> <p>По карте выполняют задания : - идут за лидером по зебре, соблюдая сигналы светофора. - рассматривают игру на стенде и объясняют Медведю значение проблемных ситуаций;</p> <p>8. Дети находят кусочек карты Отгадав загадку, определяют, что дальше нужно ехать на велосипедах.</p> <p>Перемещаются на велосипедах в сторону «Детского кафе».</p> <p>Дети видят в кафе большой красивый пакет.</p> <p>Беседуют со сказочными героями.</p>
--	---	---

	<p>-А что надо делать в таких случаях? <i>(ИДЕТ К ТЕЛЕФОНУ)</i> Ну, что – будем вызывать МЧС? . МЕДВЕДЬ: Ой, Машенька! Наконец-то я тебя нашел!.. Без помощи ребят у меня бы ничего не получилось. <i>ОБНИМАЕТ МАШУ, РАССМАТРИВАЕТ ЕЁ</i> Как-то ты изменилась... Выросла. А что у тебя в пакете? Пирожки для меня?</p> <p>НЕЗНАЙКА: Спасибо, Маша. Ребята, давайте посмотрим, что там внутри.</p>	<p>Из-за декорации появляется ребенок – Маша.</p> <p>Маша: Не нужно звонить! Это мой пакет!</p> <p>-Мишка, прости меня, что я убежала, я просто хотела и тебе, и ребятам приготовить сюрприз. МАША ПОДХОДИТ К ПАКЕТУ, ДОСТАЕТ ИЗ НЕГО БАНКУ ВАРЕНЬЯ ДЛЯ МИШКИ, МИШКА БЛАГОДАРИТ. ЗАТЕМ ДОСТАЁТ РЮКЗАК, ОТДАЕТ НЕЗНАЙКЕ</p> <p>ОТКРЫВАЮТ РЮКЗАК, В НЕМ – КНИГИ, НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ И УГОЩЕНИЕ ДЛЯ ДЕТЕЙ. ДЕТИ БЛАГОДАРЯТ</p>
<p>----- Завершение игры</p>	<p>----- МЕДВЕДЬ: Спасибо вам, ребята, что помогли разобраться с Машенькиным письмом и найти её. Без вас я бы не справился! Ну, что ж, пора нам прощаться с вами и возвращаться в свою сказку. НЕЗНАЙКА: Удалось вам здесь увидеть чудеса? Добрая сказка в этом помогла? Дети Да! А нам пора отправляться на участок, там Вы продолжите играть в сказки. До свиданья, до новых встреч.</p>	<p>----- Беседуют с Медведем и Незнайкой, делятся впечатлениями.</p>



Сюжетно-ролевая игра – самостоятельная деятельность детей, и педагог не может заранее предвидеть все приемы руководства ею, как это делается при подготовке к проведению занятий, игр с правилами. Поэтому необходимо предусматривать обогащение содержания игры, расширение игрового опыта детей. Следует помнить, что планированию подлежит деятельность педагога, а не деятельность детей в игре.

Алгоритм взаимодействия воспитателя и детей в сюжетно-ролевой игре

Задачи педагогического взаимодействия	Содержание педагогического взаимодействия
Обогащение содержания сюжетно-ролевой игры; развитие эмоционального отношения к людям	Чтение детской художественной и познавательной литературы. Беседы по содержанию прочитанного, рисование, «словесное рисование» представителей разных профессий. Наблюдение за деятельностью и отношением людей.
Создание банка идей	Сотворчество воспитателя и детей: придумывание ситуаций взаимодействия между людьми, событий; соединение реальных и фантастических персонажей в одном сюжете. Фиксирование придуманных ситуаций, событий при помощи рисунков, пиктографического письма, записывания воспитателем под диктовку детей и пр.
Создание предметно-игровой среды в соответствии с банком идей	Детское коллекционирование. Сотворчество воспитателя и детей в продуктивной и художественной деятельности.
Организация совместной сюжетно-ролевой игры воспитателя и детей (в микрогруппах)	Педагогическая поддержка детей в сюжетно-ролевой игре на основе выполнения одной из ролевых позиций.
Организация самостоятельной сюжетно-ролевой игры детей	Наблюдение за самостоятельными играми детей: воспитатель оказывает педагогическую поддержку только тогда, когда возникают трудности в согласовании замыслов или конфликтные ситуации, осуществляет определение задач развития игры на перспективу.

Содержание сюжетно- игровой деятельности дошкольников младшего дошкольного возраста.

Задачи:

1. Способствовать обогащению игрового опыта детей посредством объединения отдельных действий в единую сюжетную линию, подводить детей к самостоятельному созданию игровых замыслов.

2. Развивать умение выбирать роль, выполнять несколько взаимосвязанных действий (готовить обед, накрывать на стол, кормить), взаимодействовать в сюжетах с действующими лицами (шофер – пассажир, мама – дочка, врач – больной); в индивидуальных играх исполнять роль за себя и за игрушку.

3. Формировать и совершенствовать умение объединяться в игре, распределять роли, выполнять игровые действия в соответствии с правилами и игровым замыслом. 4. Поощрять попытки детей самостоятельно подбирать атрибуты для той или иной роли; дополнять игровую обстановку недостающими предметами, игрушками.

5. Обогащать предметно-игровую среду за счет использования предметов полифункционального назначения и увеличения количества игрушек. Учить детей использовать в играх простейшие конструкторы, природный материал. Побуждать детей создавать постройки разной конструктивной сложности.

6. Воспитывать дружеские взаимоотношения между детьми, развивать умение считаться с интересами товарищей.

Игровой процесс должен протекать естественно, у детей не должно возникать ощущение, что их «обучают». В первых длительных играх выполнение ведущей роли воспитателем даёт возможность направлять воображение детей, влиять на развитие сюжета, побуждать детей к общению, руководить в игровой форме их поведением.

Сюжетно-ролевые игры в этом возрасте способствуют:

➤ Развитию интеллекта. Игра требует не только создавать сюжетный замысел, но и следовать ему, подбирая соответствующие действия. Это положительно сказывается на развитии логики, памяти, внимания.

➤ Активизации речи. Если малышам интересна игра и они хотят её развития, продолжения, их речь активизируется, и даже молчуны вступают в игровые диалоги с товарищами. Играя в режиссёрскую игру с куклой или другим персонажем, ребёнок тоже строит диалог, произнося реплики от своего имени и от имени игрушки.

➤ Социализации. Способствовать расширению представлений о социуме, вводя новые темы игр — задача воспитателя. Он предлагает игры «Строительство», «Парикмахерская», «Больница», «Магазин», чтобы обогатить представление

детей о профессиях, их пользе для общества, а также с целью научить малышей воспроизводить профессиональные действия взрослых, воспитывать интерес и уважение к труду. Именно в сюжетной игре детишки получают представление о том, как вести себя в различных жизненных ситуациях, формируют опыт общения с окружающими.

➤ Развитию творчества, воображения, умения импровизировать. Соединить в игре события реальной жизни и творчески их интерпретировать уже под силу детям четвёртого года жизни. Обычно, воображая что-то в игре, дети воплощают свои желания, мечты: мы стали умелыми, сильными, испекли большой вкусный торт, позвали много гостей, купили в магазине много игрушек и т. д. Или же представляют себя в роли любимого персонажа мультфильма, сказки, выполняют действия от их имени: летают, как феи, строят высокие дома, как роботы. Такое игровое поведение не только приносит детям удовольствие и развивает творческие способности, но и служит отличным средством эмоциональной разгрузки.

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры

«Игрушки на приеме у врача»

Группа: младшая группа

Цель: Создание условий для формирования игровых умений и ролевого взаимодействия через обогащение игрового опыта детей.

Игровые задачи:

1. Продолжать развивать интерес к игровым действиям через обогащение игрового опыта детей, знакомство со способами ролевого взаимодействия в игре.
2. Формировать умение передавать действия врача и пациента, используя по назначению игровые атрибуты.
3. Расширять словарный запас: («больница», «больной», «лечение», «лекарства», «температура», «медицинские инструменты»; «здравствуйте», «пожалуйста», «спасибо» и т.п.), продолжать развивать умение узнавать и называть предметы, сопровождать действия словесными обозначениями.
4. Продолжать формировать умение детей играть вместе, дружно, применяя в игре элементарные правила культурного поведения.
5. Воспитывать сочувствие и сострадание к больным людям и животным, внимательность, чуткость, умение вежливо разговаривать с больными

Предварительная работа с детьми: рассматривание сюжетных картинок на тему «В больнице», обмен личными впечатлениями; экскурсия в кабинет медсестры, рассматривание инструментов, беседа с детьми; просмотр мультфильма «Про бегемота, который боялся прививок»; слушание песни «Кукла заболела» (муз. А. Филиппенко, сл. Т. Волгиной) и беседа по содержанию; обучение игровым приемам.

Взаимодействие с родителями: пошив белых халатиков, пополнение атрибутики для игры.

Таблица № 1. Планирование игры.

Обогащение содержания	Атрибуты	Роли	Сюжетные линии Игровые действия.
<p>Чтение художественной литературы: А. Крылов «Заболел Петух ангиной» К. Чуковский «Айболит»</p> <p>Рассматривание сюжетных картинок и иллюстраций по темам «Аптека. Лекарства». «Транспорт».</p> <p>Создание и проигрывание игровых проблемных ситуаций; Беседы с детьми:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Как мы ходили к врачу. - Как меня лечили. - Котик заболел. - Где продаются лекарства? - Виды транспорта. - Вежливые слова. <p>Дидактические игры: «Профессии», «Подбери инструменты», «Кому что надо?», «Убери лишнее», «Составим рассказ вместе»</p>	<p>Уголок для игры «Больница»: - халаты для доктора и медицинской сестры; - телефон; - градусник, шприц, фонендоскоп, коробочки из под лекарств, предметы - заместители др. ;</p> <p>- игрушка Заяц с завязанным горлом;</p> <p>- игрушка Медведь с перевязанной лапой;</p> <p>- кукла Катя.</p> <p>- Волшебный мешочек.</p> <p><u>Сопутствующие:</u> - витрина «Аптека»: коробочки, баночки, бутылочки, рецепты, предметы- заместители.</p> <p>- «Такси», «Автобус»- игрушки (транспорт), руль, модули.</p>	<p>Пациенты :Игрушки (Зайка, Мишка) , которых озвучивает воспитатель и дети.</p> <p>Врач (вначале- воспитатель, затем - ребенок), медсестра (дети)</p> <p>Шофер (ребенок)</p>	<p>1. Игрушки заболели, пожалеть. Позвонить в поликлинику, записаться на прием, пойти к доктору.</p> <p>2. Прием в поликлинике. Оказание помощи: меряем температуру, перевязываем лапку, даем лекарство.</p> <p>3. Кукла Катя заболела. Вызвать такси и отвезти куклу на такси до больницы.</p> <p>4. Беседа с врачом. Осмотр врача. Рассказать врачу, чем болеет Катя, помочь раздеть и одеть куклу, спросить, какие нужны лекарства.</p> <p>5. Отвезти куклу домой на автобусе. 6. Сходить в аптеку за лекарствами. 7. Пожелать больному выздоровления.</p>

Таблица 2.Ход игры.

Этапы игры	Деятельность воспитателя	Деятельность детей
Вовлечение в игровую ситуацию	<p>-Ребята, отгадайте загадку:Кто халат белый надел,Градусник поставил, Всем лекарство пить велел,И рецепт оставил?</p> <p>-Правильно, ребята, это врач, доктор.</p>	<p>-Это врач.</p>
Привлечение к планированию действий	<p>-А вы знаете, где работает врач? Куда вас ведут мамы, когда вы заболете?</p> <p>-А что же делает врач и что ему нужно для работы?</p> <p>-Волшебный мешочек сейчас поможет нам отгадать, что нужно врачу.</p> <p>Дидактическая игра «Что нужно доктору?».</p>	<p>Беседуют с воспитателем.</p> <p>Дети выбирают из предметов нужные врачу и рассказывают, для чего нужен тот или иной предмет, ненужные предметы убирают.(Белый халат и шапочка.Шприц - делать укол.Термометр - измерять температуру.Вата - смазывать раны.Бинт - перевязать рану.)</p>
Создание затруднения в воображаемой ситуации	<p>- Ребята, мы с вами играли и не увидели, что в уголке плачут игрушки, они заболели. -А как вы думаете, почему наши игрушки заболели?Давайте у них спросим.</p> <p>Зайка: Меня бросила хозяйка, под дождем остался зайка, со скамейки слезть не смог, весь до ниточки промок.</p> <p>Воспитатель: Мишка, а у тебя что случилось?Мишка: Уронили меня на пол, оторвали мишке лапу.</p> <p>Воспитатель: Ай-яй-яй! Давайте пожалеем мишку и зайку, все равно</p>	<p>Дети подходят к игрушкам, берут их на руки, беседуют с ними, жалеют их, повторяют за воспитателем стихи</p>

	<p>мы их не бросим, потому что они хорошие. Как нам помочь Мишке и Зайке?</p> <p>-Сначала нужно позвонить в поликлинику и записаться на прием. Кто мне поможет?</p> <p><i>Воспитатель помогает ребенку позвонить по телефону.</i></p>	<p>Дети предлагают полечить игрушки и отвезти их к доктору.</p> <p>Ребенок «звонит» в поликлинику.</p>
<p>Распределение ролей</p>	<p>- Ну вот мы и в больнице. Давайте, ребята, сначала я буду доктором, здесь у меня будет мой кабинет, где я буду принимать больных, на полочку мы положим лекарства, градусники, бинты. Теперь я надену белый халат и осматриваю ее. Но я одна не справлюсь, мне нужен помощник - медсестры, которые будут выписывать рецепты, и делать процедуры больным. Кто хочет мне помочь?</p> <p><u>Врач (воспитатель):</u></p> <p>- Открыта больница для зверей и людей, идите лечиться сюда поскорее. Приходите на прием к врачу.</p> <p>- Кто ходит на прием с Зайкой?</p>	<p>Выбирают медсестер.</p> <p>Выбирают детей-пациентов.</p>
<p>Начало игры</p>	<p><u>Врач (воспитатель):</u></p> <p>- Здравствуйте, проходите, присаживайтесь, на что жалуетесь?</p> <p>-Давайте посмотрим. Зайка, скажи-«А». Какое красное горло! Сейчас я вам брызну в горлышко настойкой календулы, вот так. Пройдите, пожалуйста, к медсестре, она сделает укол Зайке (медсестра делает шприцом укол).</p>	<p><u>Ребенок:</u></p> <p>-У Зайки болит горлышко</p>

	<p>Выздоровливайте, до свидания.</p> <p>-Кто ходит на прием с Мишкой?</p> <p><u>Врач (воспитатель):</u></p> <p>- Здравствуйте, проходите, садитесь. Расскажите, что случилось с Мишкой?</p> <p>-Давайте посмотрим. Так, нужно помазать зеленкой и наклеить лейкопластырь. Пройдите к медсестре, возьмите таблетки от боли (таблетки – предметы-заместители пробки от напитков). Выздоровливайте, до свидания.</p>	<p><u>Ребенок:</u></p> <p>- У мишки болит лапка.</p>
<p>Сохранение игровой ситуации, возможные варианты обогащения игры</p>	<p><u>Воспитатель:</u>Посмотрите, ребята, Кукла Катя заболела! Пожалеем куклу! Что же нам делать с Катей? Кто поможет вызвать такси и отвезти куклу в больницу?</p> <p>Воспитатель помогает детям, сам становится врачом и предлагает детям роли врача, медсестры и пациента.</p> <p><u>Врач (воспитатель):</u></p> <p>- Не беспокойтесь, сейчас я осмотрю её и назначу лечение. Сейчас я вас послушаю, «Дышите-не дышите». Теперь послушает другой врач. Вот градусник, сейчас мы узнаем, есть ли у Кати температура. Медсестра, измерьте, пожалуйста, температуру. Температура высокая. Давайте посмотрим горлышко (<i>инателем смотрит горло</i>). О-о! Горло красное. Пройдите к медицинской сестре, она вам брызнет настойкой календулы в горлышко и поставит жаропонижающий укол.</p>	<p>Беседуют с воспитателем. Ребенок с помощью воспитателя «вызывает такси» , Другой ребенок играет роль водителя. Дети везут куклу в больницу.</p> <p>Дети выполняют игровые действия с воспитателем, придумывая свои варианты.</p>

	<p>Вам нужно сходить в аптеку и купить лекарство для лечения горла и витамины. До свиданья, больше не болейте.</p> <p><i>Варианты обогащения игры с помощью воспитателя:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - дети идут (едут на автобусе) с куклой домой; - автобус сломался, помогают ремонтировать; - ребенок-продавец в аптеке предлагает лекарства. - дети вызывают врача домой; - дети вызывают скорую помощь и везут игрушки в больницу. 	<p>Выполняют игровые действия .</p> <p>Дети могут сами предложить варианты игры.</p>
<p>Завершение игры</p>	<p><u>Воспитатель:</u></p> <p>- Молодцы, ребята, интересная игра у нас получилась. Внимательная медсестра, со всеми здоровалась, добрая, хорошо делала уколы, измеряла температуру. Пациенты были вежливыми, терпеливыми, не капризничали. А теперь нам пора отвезти игрушки домой. На чем поедем?</p>	<p>Дети предлагают варианты завершения игры, выполняют игровые действия.</p>

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры

«День рождения куклы в детском кафе»

Группа: средняя группа

Цель: Создание условий для формирования игровых умений и ролевого взаимодействия через обогащение игрового опыта детей.

Игровые задачи:

1. Продолжать развивать интерес к игровым действиям через обогащение игрового опыта детей, знакомство со способами ролевого взаимодействия в игре, расширять представления о праздновании дня рождения.
2. Формировать умение передавать действия персонажей игры, используя по назначению игровые атрибуты.
3. Закреплять и обогащать знания детей о профессиях «водитель», «кондуктор», «парикмахер», «официант», «продавец».

3.Расширять словарный запас: («Салон красоты», «Торговый центр», «здравствуйте»,«пожалуйста», «спасибо», названия игровых атрибутов и предметов оперирования), продолжать развивать умение узнавать и называть предметы, сопровождать действия словесными обозначениями.

4. Продолжать формировать умение детей играть вместе, дружно, применяя в игре элементарные правила культурного поведения.

Предварительная работа с детьми:Беседа о том, что скоро у куклы Кати День рождения. Рассматривание сюжетных картинок на тему «Праздник. Гости.», обмен личными впечатлениями. Беседы о культуре поведения, обучение игровым приемам.Изготовление подарков для куклы (рисование или аппликация по желанию «Красивый цветочек»).Заучивание четверостиший-поздравлений.

Взаимодействие с родителями: Пополнение игровых атрибутов, рекомендации по наблюдению за трудом взрослых в повседневной жизни (водитель, кондуктор, парикмахер, официант)

Таблица № 1. Планирование игры.

Обогащение содержания	Атрибуты	Роли	Сюжетные линии Игровые действия.
<p>-Рассматривание сюжетных картинок по теме«Парикмахерская» «Кафе», «Магазин».</p> <p>-Беседа о работе мастеров в салоне красоты,кондуктора, официанта и повара, продавца.</p> <p>-Рассматривание атрибутов игр, предметов оперирования. -</p> <p>Обучение игровым действиям, правилам вежливого поведения.</p> <p>-Разучивание игровых диалогов.</p>	<p>Мягкие модули для конструирования автобуса, стульчики, руль, сумка кондуктора, игровой модуль «Магазин», искусственные цветы, игровой модуль «Салон красоты», праздничный стол с угощением «Детское кафе».</p> <p>Муляжи</p>	<p>Кукла Катя, гости</p> <p>Водитель автобуса, кондуктор, официант, повар, продавец магазина, артисты.</p>	<p>-Воспитатель сообщает детям, что их приглашает на день рождения кукла Катя.</p> <p>Дети берут приготовленные подарки для куклы и «одевают праздничную одежду».</p> <p>-Дети отправляются в гости на автобусе.</p> <p>Выбирают водителя и кондуктора. Кондуктор продает билеты.</p> <p>-Кукла Катя встречает гостей в кафе.Дети поздравляют куклу, дарят подарки.</p> <p>Официанты обслуживают гостей.В кафе выступают артисты: читают стихотворения и поют песни.Предлагается поиграть в игру «Прятки с колокольчиком».потанцевать</p>

<p>Дидактические игры: «Профессии», «Вкусные продукты», «Кому что надо?». «Составим рассказ вместе» Заучивание стихотворений – четверостиший по теме «Пожелания в День рождения».</p>	<p>продуктов, детская посуда. Игрушечный микрофон. Кукла Катя. Сотовый телефон. Мультимедиацентр.</p>		<p>Кукла Катя благодарит гостей, за прекрасный праздник, официантов и поваров за помощь и дарит маленькие сюрпризы.</p> <p>Варианты обогащения сюжета: Дети (по желанию) посещают «Салон красоты» и торговый центр для покупки праздничного торта и цветов.</p>
--	---	--	--

Таблица 2. Примерный ход игры.

Этапы игры	Деятельность воспитателя	Деятельность детей
Вовлечение в игровую ситуацию	-Раздается звонок по телефону. Воспитатель сообщает детям, что их приглашает на день рождения кукла Катя (дети этот праздник ждали и готовились к нему). Празднование будет проходить в детском кафе.	Дети радуются приглашению и соглашаются пойти на праздник.
Привлечение к планированию действий	-Скажите, а как гости готовятся ко дню рождения? -Мы тоже приготовили подарки, давайте сложим их в корзиночку, приведем в порядок одежду и отправимся в гости.	-Готовят подарки, празднично одеваются, покупают цветы, готовят поздравления. Дети «празднично одеваются» и собираются в гости.
Создание затруднения в воображаемой ситуации	-Ехать далеко. Как нам быть, на чем поедem? -Хорошо придумали, поедem на автобусе(такси). Из чего мы его построим?	Предлагают варианты. Строят автобус (такси) из модулей и стульчиков. Садятся в автобус.
Распределение ролей	Кто же нас повезет? А кто будет продавать билеты? В кафе работают официанты, которые помогают кукле Кате приготовить праздничный стол. Я	Выбирают водителя, кондуктора. Кондуктор «продает билеты». Дети по желанию

	хочу быть официантом и тоже помогать кукле, кто хочет со мной?	выбирают повара и официантов.
Начало игры	<p>-Все готово. Отправляемся. А пока едем, вспомним, как нужно вести себя в гостях.</p> <p>-Вот и приехали. Посмотрите, какая красивая и нарядная кукла Катя. Она вас встречает (воспитатель говорит за куклу).</p> <p>-Здравствуй, Катя! Поздравляем тебя с днем рождения! Наши ребята приготовили тебе подарки.</p> <p>Катя приглашает друзей за стол.</p> <p>-Кто поможет мне принести угощение?</p>	<p>Дети рассматривают иллюстрации и беседуют о правилах вежливого поведения.</p> <p>Дети проходят в «кафе», здороваются с Катей.</p> <p>Поздравляют с днем рождения, дарят подарки</p> <p>Проходят за стол. Помогают разносить угощение. Дети «угощаются».</p>
Сохранение игровой ситуации	<p>-Сегодня в кафе выступают артисты. Они умеют читать стихи , петь песни и танцевать. Кто из вас хочет быть артистом?</p> <p>-Кукла Катя приглашает всех поиграть.</p>	<p>Дети-артисты читают четверостишия, поют песенки вместе с другими.</p> <p>Желающие играют в любимую игру.</p>
Возможные варианты обогащения игры с ведущей ролью воспитателя.	<p>Дети (по желанию) по дороге в кафе посещают «Салон красоты» и торговый центр для покупки праздничного торта и цветов.</p> <p>В «Салоне красоты» им предлагают украшения, прически.</p> <p>В магазине продавец подбирает любимые цветы для куклы и праздничный торт.</p>	<p>Дети с помощью воспитателя исполняют роли продавца, парикмахера, дизайнера одежды.</p>
Завершение игры	<p>Воспитатель сообщает, что автобус всех ждет на стоянке, чтобы доставить в детский сад.</p>	<p>Дети благодарят куклу Катю, приглашают ее в детский сад. «Садятся в автобус и едут в детский сад».</p> <p>Дети делятся впечатлениями.</p>

Особенности содержания сюжетно - игровой деятельности детей старшего дошкольного возраста на современном этапе.

Задачи:

1. Совершенствовать и расширять игровые замыслы и умения детей путем расширения состава ролей, прогнозирования ролевых действий и поведения, увеличения количества объединяемых сюжетных линий.
2. Формировать умение развивать сюжет на основе знаний, полученных при восприятии окружающего, из литературных произведений и телевизионных передач, экскурсий, выставок, путешествий.
3. Формировать умение согласовывать тему игры, распределять роли, договариваться о последовательности совместных действий, налаживать и регулировать контакты в совместной игре: мириться, уступать, убеждать и т.д.
4. Способствовать укреплению устойчивых детских игровых объединений.
5. Развивать положительные эмоции, возникающие в ходе ролевых и сюжетных игровых действий с персонажами.
6. Создавать условия для творческого самовыражения, для возникновения новых игр и их развития.

В старшем дошкольном возрасте дети продолжают играть в сюжетно-ролевые игры знакомой тематики в современном сюжетном исполнении («Магазин – Супермаркет, Торговый центр», «Больница – Медицинский центр», «Парикмахерская – Салон красоты » и пр.). Появляются новые темы для игр: «Турагентство», «Автосалон», «Шоу талантов», пользуются популярностью игры в спасателей, менеджеров. Но при всём многообразии сюжетов, за ними скрывается принципиально одно и то же содержание - *деятельность людей, их поступки и отношения.*

Эффективным в развитии игровой ситуации является ***игровое моделирование и прогнозирование ситуаций.*** «Прежде чем что – то делать, подумай, а что будет потом, к какому результату ты придешь? и т.п. Отталкиваясь от обозначенной детьми темы, педагог поощряет детей к внесению двух-трех вариантов развития событий; сам предлагает дополнительный вариант (типа: «Может быть так... А может быть, по-другому...»). Важно стимулировать у детей интерес к новым сюжетам. Иногда новая сюжетная линия игры возникает благодаря дополнительному игровому материалу. Порой новую сюжетную линию задает педагог, неожиданно включающийся в игру, которая уже «выдыхается». Обучение игре представляется естественной помощью воспитателя ребенку. Переходя к самостоятельной игре, ее участники отталкиваются от придуманных событий, выбирают тот или иной вариант, предлагают новые сюжеты в процессе игры, включают новые роли, т. е. творческая совместная работа продолжается. Это как раз свидетельствует о том, что подготовительный период выполнил свои функции. Отношения между воспитателем и детьми постепенно становятся партнерскими, равноправными.

Необходимо помнить, что сюжетно-ролевая игра, как и любая деятельность, имеет свою структуру:

1. **Выбор игры.** Воспитателю необходимо изучать интересы детей, их любимые игры, а также использовать темы игр, отражающих общественные события и явления, окружающую бытовую жизнь людей.

2. **План игры.** Необходимо стремиться к максимальному насыщению игры интересным содержанием, способным увлечь ребенка, и определить предполагаемые роли и средства игровой организации.

3. **Ознакомление детей с планом игры и совместная его доработка.** Воспитатель ведет беседу так, чтобы как можно больше привлекать детей к обсуждению плана игры, к разработке содержания ролевых действий.

4. **Создание затруднения воображаемой ситуации.** Это важнейшая основа начала сюжетно-ролевой игры. Педагогу очень важно помочь ребенку войти в игровую ситуацию, чтобы игра захватила его воображение, принесла ему радость творчества. Дошкольники всегда начинают сюжетно-ролевые игры с наделения окружающих предметов переносными значениями: стулья - поезд, кубики - корабль.

5. **Распределение ролей.** Воспитателю необходимо стремиться удовлетворить игровые потребности детей, то есть каждому предложить желаемую роль, а также установить очередность разыгрывания ролей разной степени активности, искать возможности для утверждения положения ребенка в коллективе через игровую роль.

6. **Начало игры.** Создать интересную игровую ситуацию. Для этого можно использовать некоторые методические приемы. Например, подготовить группу детей к разыгрыванию игрового эпизода; в начале игры распределить главные роли между активными детьми с хорошо развитым творческим воображением.

7. **Сохранение игровой ситуации:**

- а) педагог должен стараться обыгрывать любое дело детского коллектива;
- б) все меры педагогического воздействия на детей – требования, поощрение, наказания - педагог должен осуществлять, не разрушая игровой ситуации;
- в) целесообразно включать развернутые творческие игры или игры на местности; г) воспитатель может организовать коллективное соревнование между группами

8. **Завершение игры.** Разрабатывая план игры, педагог заранее намечает предполагаемую концовку. Необходимо позаботиться о таком окончании, игры которое вызвало бы у детей желание сохранить в жизни коллектива все лучшее, что принесла с собой игра.

Таким образом, успешность сюжетно-ролевой игры, несомненно, зависит от организационной деятельности педагога. Умение педагога наблюдать за детьми даёт ему материал для раздумий, умения понимать их игровые замыслы и переживания, исходя из этого, планировать игровую деятельность с дошкольниками.

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры

«Редакция журнала «Картинки из «Рябинки». Выпуск журнала»

Группа: подготовительная к школе группа

Цель: Создание условий для уточнения и расширения представлений детей о печатных и интернет-изданиях (газетах и журналах) как о способах, предоставляющих читателям актуальную информацию о событиях в жизни общества и конкретного детского сада через обогащение игрового опыта детей.

Игровые задачи:

1. Уточнять и расширять представления детей о газетах и журналах, как о значимом источнике информации в повседневной жизни;
2. Формировать знания детей о профессиях и труде работников редакции печатного издания (журнала): корреспондент, фотокорреспондент, художник – дизайнер, печатник, главный редактор.
3. Расширять диапазон детских игр, учить играть вместе (обсуждать сюжет, придумывать новые роли и игровые действия), помочь создать игровую обстановку с учётом темы игры и воображаемой ситуации; продолжать формировать у детей умение действовать в соответствии с ролью.
4. Развивать активность, инициативность, любознательность, стремление к получению новых знаний, формировать умение применять в игре полученные ранее знания об окружающей жизни, воспитывать способность ставить общие цели, планировать совместную работу;
5. Развивать социальный и эмоциональный интеллект, умение самостоятельно разрешать конфликтные ситуации;
6. Развивать диалогическую, монологическую речь и коммуникативные навыки. (Обогащение словаря: печатник .Активизация словаря: редактор, фотокорреспондент, корреспондент, интервью, дизайнер)
7. Воспитывать эмоциональную отзывчивость, уважительное и доброжелательное отношение к окружающим, к труду взрослых.

Предварительная работа с детьми: беседы с детьми на тему «Что такое газета, журнал?», «Как делают журнал», о профессиях людей, которые работают в редакции . Продуктивная деятельность – коллективная работа по изготовлению газеты к празднику 8 марта, коммуникативные игры «Интервью», «Мы – корреспонденты (журналисты)», , подготовка пространства для оформления

редакции, «командировка» с целью взять интервью у педагогов и сфотографировать их.

Взаимодействие с родителями:изготовление бейджей ,логотипа журнала «Картинки из «Рябинки», подготовка фотографий. Домашнее задание для детей и родителей написать статью или взять интервью(по желанию)

Таблица № 1. Планирование игры.

Обогащение содержания	Атрибуты	Роли	Игровые действия Сюжетные линии
<p>Рассматривание презентации по теме «Выпуск электронной газеты».</p> <p>-Беседа о профессиях людей, которые работают в редакции . знакомство с понятиями «колонка», «рубрика»</p> <p>-Рассматривание атрибутов игры, предметов оперирования.</p> <p>-Обучение игровым действиям, правилам вежливого поведения.</p> <p>-Разучивание игровых диалогов, предложений.</p> <p>-Дидактические игры:«Профессии»,«Придумай и расскажи», «Какой предмет лишний?» «Фотография», «Составим рассказ вместе»</p> <p>-Заучивание стихотворений – четверостиший по теме «Наш детский сад»</p>	<p>Бейджи с названиями и изображениями ролей для участников игры, фотоаппараты , диктофоны, микрофоны, блокноты, ручки, столы, заготовка для журнала ,фотографии детского сада, фотографии детей и сотрудников, цветные карандаши, фломастеры, ножницы, клей, цветная бумага, воздушные шары из бумаги с написанными заранее пожеланиями ,</p>	<p>Корреспонденты–журналисты (2-3), фотокорреспонденты (2-3), художники – дизайнеры,компьютерные редакторы , печатники главный редактор, участники интервью.</p>	<p>1.Подготовка журнала.Обсуждают, делятся мнениями о том, какойбудет журнал по оформлению. Главный редактор корректирует и дает советы, направляет работу.Журналистыберут интервью, записывают на диктофон.</p> <p>Фотокорреспонденты делают снимки;Участники интервью рассказывают о своем детском садике, высказывают пожелания.</p> <p>2.Создание журнала. Художники – дизайнеры: оформляют журнал перед тем, как отправить для печати;Компьютерные редакторы–редактируют компьютерную версию. Главный редактор следит за работой всех сотрудников редакции;3. Печать и сборка журнала. Печатники «печатают листы журнала на принтере», затем собирают журнал.Обогащение</p>

-Рассматривание различных детских журналов	музыкальные фонограммы		содержания 4. Презентация журнала. 5. Детское кафе.
--	------------------------	--	--

Таблица 2. Ход игры.

Этапы игры	Деятельность воспитателя	Деятельность детей
Вовлечение в игровую ситуацию	<p>Для создания интереса к игре педагог проводит краткую беседу: «Ребята, вы все знаете, что скоро проститесь с детским садом и пойдете в школу. Что бы вы предложили подарить нашему д/с на прощание, чтобы вас здесь помнили?....</p> <p>- Замечательные предложения, так и сделаем. А еще для того, чтобы все вас вспоминали. я предлагаю вам сделать в подарок нашему д/с праздничный выпуск журнала «Картинки из Рябинки» .Помните, ребята, мы с вами брали интервью, делали фотографии? Как вы думаете, для чего?</p> <p>Верно, все это мы тоже включим в наш праздничный номер журнала...</p>	<p>Дети сидят в кругу с воспитателем.</p> <p>Предложения детей.</p> <p>Дети высказывают предположения.</p>
Привлечение к планированию действий	<p>Давайте вместе подумаем, какие сотрудники нужны для работы над созданием и выпуском журнала? Где происходит создание журнала? И т.д.».</p>	<p>Дети с воспитателем выстраивают план действий.</p>
Создание затруднения в воображаемой ситуации	<p>-Для того, чтобы организовать выпуск журнала, нужно создать редакцию и оборудовать рабочие места. Как вы думаете, что нам понадобится?</p> <p>-Давайте вместе придумаем, как это можно сделать?</p> <p><i>Воспитатель помогает детям разделить рабочие зоны и приносит ноутбук с заранее заготовленным шаблоном журнала.</i></p>	<p>Беседуют с воспитателем.</p> <p>Дети с помощью воспитателя приносят необходимые атрибуты: листы бумаги, краски, готовые фотографии, карандаши, фломастеры, степлер и тп.(весь материал заготовлен заранее).Затем приносят микрофоны, диктофоны</p>

		и тп. Разделяют рабочие зоны.
Распределение ролей	Для распределения ролей сотрудников используется шкатулка – детям предлагается достать из шкатулки бейджи с названием роли. Воспитатель договаривается с детьми о том, что он будет помощником главного редактора: будет помогать в оформлении, сборе информации.	Дети вытаскивают бейджики, в случае спорной ситуации договариваются по желанию.
Начало игры	-Друзья, перед нами стоит задача: выпустить праздничный номер журнала «Картинки из «Рябинки», в котором нужно рассказать о жизни нашей группы, о сотрудниках и детях, оформить пожелания детскому саду. Прошу сотрудников редакции подготовить все необходимое и приступить к своим обязанностям».	Художники – оформители и печатники приступают к подготовке фона газеты: раскрашивают поле, рисуют небольшие цветы, бабочки и т. Фото корреспонденты готовят фото (вырезают заготовки) и пожелания вместе раскладывают, намечают расположение, приклеивают, дорисовывают....
Сохранение игровой ситуации,	Воспитатель, мл воспитатель дают интервью о детском садике, группе, высказывают пожелания. По окончании интервью присоединяются к оформлению газеты: помогают детям составить и оформить листы, вкладывают заранее подготовленные материалы. Воспитатель включает запись музыки. Воспитатель корректирует по необходимости действия, дает советы, направляет работу, поощряет действия детей.	Корреспонденты берут у детей и взрослых интервью, записывают на диктофон, делают снимки. Затем возвращаются в редакцию, готовят материал и приносят для оформления газеты. Дети – участники, воспитатель, мл воспитатель дают интервью о детском садике, группе, высказывают пожелания. По окончании интервью присоединяются к оформлению газеты: вырезают из бумаги украшения для поздравительного номера, оформляют

<p>Возможны варианты обогащения игры</p>	<p>После окончания работы, главный редактор обговаривает с работниками редакции результаты работы, просит дать оценку, объявляет о том, что праздничный номер журнала готов к выпуску.</p> <p>1. Воспитатель предлагает детям издать электронный номер журнала, выводит проекцию на экран.</p> <p>2. Воспитатель предлагает детям придумать и провести презентацию журнала.</p> <p>3. После окончания работы все проходят в детское кафе, где их угощают повара и официанты сладостями и фруктами. В кафе может пройти презентация журнала.</p>	<p>(«печатают») газету: вместе приклеивают разложенный на поле газеты материал, подрисовывают и т.</p> <p>Дети с воспитателем соединяют страницы журнала, воспитатель скрепляет их степлером. Дети с помощью воспитателя помещают фотографии, отсканированные рисунки, предлагают варианты оформления и расположения.</p> <p>Дети вспоминают знакомые стихи и песни, истории.</p>
<p>Завершение игры</p>	<p>Воспитатель отмечает, что все участники игры успешно справились со своими ролями, были внимательны, сосредоточены на своих действиях, хорошо «выполняли свою работу». Педагог обращает внимание на взаимоотношения детей во время проведения игры: положительно оценивает желание детей договариваться, уступать друг другу, самостоятельно или с помощью взрослого разрешать конфликты</p>	<p>Дети беседуют с воспитателем, дают оценку своим действиям. Предлагают свои варианты возможного продолжения игры.</p>

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры

«Космическое путешествие».

Группа: подготовительная к школе группа

Цель: Совершенствование игровых замыслов и умений детей путем прогнозирования ролевых действий и увеличения количества объединяемых сюжетных линий.

Игровые задачи:

1. Формировать умение развивать игровой сюжет на основе знаний, полученных при восприятии окружающего, из литературных произведений и телевизионных передач.
2. Обогащать и систематизировать знания детей о работе космонавтов, о полетах в космос.
3. Развивать конструктивные способности детей при работе с крупным строительным материалом. Способствовать стремлению самостоятельно создавать игровую обстановку.
4. Развивать положительные эмоции, возникающие в ходе ролевых и сюжетных игровых действий с персонажами.
4. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.
5. Воспитывать желание быть похожими на космонавтов, обладать их качествами.
6. Поощрять дружеские отношения, закреплять формы вежливого обращения.

Активизация словаря: космос, космическое пространство, Вселенная, планеты, космический корабль, выход в открытый космос, связь с Землей.

Предварительная работа:

1. Рассказ воспитателя о космосе и космонавтах.
2. Рассмотрение фотоиллюстраций о космических ракетах, о работе космонавтов на Земле и в космосе.
3. Беседа с детьми о первом космонавте Ю. Гагарине, о первой женщине-космонавте В. Терешковой.
4. О первых космонавтах – собаках: Белка и Стрелка
5. Чтение рассказов и книг на тему космоса.
- 6.
8. Конструирование: строительство ракеты из крупного строительного материала

Взаимодействие с родителями: изготовление лепбука «Космос», мультимедиапрезентация «Путешествие в космическом пространстве»; наблюдения за звёздным небом в вечерние часы (дома);

Таблица № 1. Планирование игры.

Обогащение содержания	Атрибуты	Роли	Игровые действия Сюжетные линии
-Просмотр и обсуждение интерактивной презентации «Путешествие в космическом пространстве». -Работа с лепбуком «Космос».	Карта Земли, звездного неба, антенна, рация,	Космонавты,, фотографы, инженеры-	1.Тренировка космонавтов, подготовка к полету. Врачи «проверяют здоровье» космонавтов перед полетом. 2.Строительство космического транспорта, прокладывание маршрута.

<p>-Рисование «Космический транспорт»</p> <p>-Аппликация «Космонавт».</p> <p>Рассматривание альбома «Ю. А. Гагарин», «Летчики – космонавты СССР»;</p> <p>- просмотр мультфильма «Тайна третьей планеты» (по рассказам К. Булычёва)</p> <p>- беседы: «Почему в космос летают на ракете?», «Зачем летать в космос?» «Почему солнце такое горячее?».</p> <p>- рассматривание и чтение детских энциклопедий (раздел «космос»).</p> <p>-ознакомление с художественной литературой:Г. Шалаева «Почему планеты не сталкиваются?», «Что такое комета?», «Почему у кометы есть хвост?», «Далеко ли до звёзд?», «Жил да был звездочёт»; В. Бороздин «Первый в космосе»</p>	<p>пульт управления, наушники, планшет, блокнот, фотоаппарат, открытки планет, звездного неба. Лепбук, презентация. Фонограммы «космической музыки», бейджики. Крупные модули. Элементы костюмов. Набор доктора.</p>	<p>исследователи, врачи, конструкторы, инопланетяне.</p>	<p>3.Космический полет. Наблюдение за пространством. Ведение бортового журнала.</p> <p>4.Высадка на незнакомой планете. Исследование планеты.Спасение игрушек.</p> <p>5.Возвращение на Землю. Встреча космонавтов после полетов. Врачи проверяют здоровье после полета, измеряют давление. Идет тренировка других космонавтов на тренажерах</p> <p>Обогащение сюжета.</p> <p>6.Высадка на Луне, ходим в невесомости, фотографируем лунные пейзажи, звезды, солнце.</p> <p>7.Неизведанная планета. Общение с инопланетянами. Обмениваемся сувенирами. Держим связь с землей, используем видеосвязь, компьютеры, фотоаппараты.</p>
--	--	--	---

Таблица 2.Ход игры.

Этапы игры	Деятельность воспитателя	Деятельность детей
Вовлечение в игровую ситуацию	До прихода детей воспитатель убирает некоторые игрушки в специально оборудованное место-« космический замок» в спальне.	Придя утром в группу, дети не находят любимые игрушки- сказочные персонажи. Подходят к воспитателю, спрашивают, где они?.

	<p>-Ребята, несколько минут назад в наш детский сад пришло сообщение. Я его ещё не читала. Помогите мне.(вместе читают сообщение на экране компьютера: «Ваши игрушки похитили космические пираты. Они на далекой черной планете»). Что мы можем сделать? Как помочь игрушкам и вернуть их в детский сад?</p>	<p>Дети высказывают предположения, предлагают помочь.</p>
<p>Привлечение к планированию действий</p>	<p>- А что для этого нужно? — воспитатель.</p> <p>Кто подготовит космонавтов к полету? Проверит их здоровье? Кто поможет проложить правильный маршрут? И т.п.</p> <p>-Что нужно взять с собой в полет?</p> <p>-Молодцы! Вы все отправляетесь в полет. Но в полёте каждый космонавт должен выполнять специальные космические правила. Я буду говорить начало правила, а вы должны все вместе его продолжить. Итак...</p> <p>- Космонавт, не забудь - ...</p> <p>- Главным правилом у нас -</p> <p>- Космонавтом хочешь стать - ...</p> <p>- Любой космический маршрут...</p> <p>- Только дружных звездолёт...</p>	<p>Построить ракету, подготовиться, проложить маршрут и отправиться в космический полет</p> <p>- Тренер, врач, штурман, космонавты, радист.</p> <p>Дети предлагают вариант и собирают багаж.</p> <p><i>В далёкий космос держишь путь!</i></p> <p><i>Выполняй любой приказ.</i></p> <p><i>Должен много, много знать.</i></p> <p><i>Открыт для тех, кто любит труд.</i></p> <p><i>Может взять с собой в полёт.</i></p>
<p>Создание затруднения в воображаемой ситуации</p>	<p>Чтобы стать космонавтом нужно много тренироваться. А вы выдержите испытания? Проверим вашу спортивную подготовку. Кто хочет провести тренировку?</p>	<p>Ребенок с помощью воспитателя дает несколько заданий (например, стоять на одной ноге с закрытыми глазами в течение 15 секунд. пройти по скамейке, перешагивая один за другим кубики; руки на поясе или обежать кегли «змейкой», пролезть в обруч, поднятый над</p>

	<p>-Предлагаю создать два космических экипажа. Как вы думаете для чего? Правильно, чтобы один экипаж мог выручить другой в случае опасности. Как вы предлагаете это сделать? разделимся на две команды.</p> <p>- Давайте придумаем название космическим кораблям.</p>	<p>полом.)</p> <p>Дети предлагают варианты и разделяются на две команды и придумывают название.</p>
Распределение ролей	<p>В экипаже у каждого свои обязанности и своя роль. Сейчас я предлагаю выбрать командира экипажа, врача, штурмана, радиста, космонавтов-исследователей. Я предлагаю вам выбрать бейджики и прикрепить их к одежде.Как вы думаете, что еще нужно каждому члену экипажа?</p>	<p>Дети предлагают варианты и выбирают членов экипажей.</p> <p>Дети выбирают роль, бейджик и соответствующее роли оборудование.</p>
Начало игры	<p>-Чтобы лететь, нам нужны космические корабли. Давайте воспользуемся чертежами, которые сделал ученый конструктор.Всё надо заметить, всё надо учесть,Быть может,детали лишние есть? Попробуйте сложить из отдельных деталей космические корабли.</p> <p>А пока конструируют корабли, я предлагаю штурманам проложить</p> <p>Кто из вас в правильном порядке назовет все планеты нашей Солнечной системы?</p>	<p>Дети конструируют два космических корабля.</p> <p>Штурманы выполняют задание и прокладывают маршрут по картам.</p> <p>По порядку все планетыНазовёт любой из нас:Раз - Меркурий,Два – Венера,Три - Земля,Четыре – Марс,Пять - Юпитер,Шесть - Сатурн,Семь - Уран,За ним – Нептун.Он восьмым идёт по счёту,А за ним уже, потом,И девятая планетаПод названием Плутон. (А. Хайт)</p>

	Предлагаю врачам «провести осмотр» космонавтов.	Дети-врачи «осматривают» космонавтов.
Сохранение игровой ситуации	<p>Воспитатель использует считалку-обратный отчет.</p> <p>Для поддержания интереса воспитатель, используя « бортовой журнал-лепбук» предлагает экипажам соревнование: кто узнает планеты по изображению? Кто больше отгадает загадок? Кто споет песню? Кто прочитает стихотворение?</p> <p>Воспитатель предлагает детям продолжить игру в спальне –космическом замке, где находятся спрятанные игрушки и отгадать загадки.</p>	<p>Дети «отправляются» в полет, используя считалку.</p> <p>Дети соревнуются и выполняют задания по желанию</p> <p>Дети прилетают к «черной планете» и «спасают игрушки», отгадав загадки.</p>
Возможные варианты обогащения игры	<p>-Неизведанная планета. Придумать ей название. Здесь живут инопланетяне и с ними надо научиться разговаривать. Они не понимают нашего языка. Но раз мы прилетели к ним в гости, то нам следует с ними поздороваться.</p> <p>- Вот мы и подлетели к спутнику Земли. Как называется спутник нашей планеты? (Луна.) Вам необходимо собрать метеориты (камешки) на поверхности Луны и исследовать их.</p> <p>- Выход в «открытый космос».Состояние невесомости.</p>	<p>Дети «объясняются жестами». Делают зарисовки планеты.</p> <p>Собирают камешки и рассматривают их.</p>
Завершение игры	Вот мы и вернулись с вами на нашу планету - планету Земля. Здесь живет множество разных людей, животных, птиц, насекомых, растут удивительной красоты растения, здесь чистый воздух и питьевая вода. Планета Земля – самая красивая планета Солнечной системы. И это видят космонавты, выходящие в открытый космос.	Дети спасают игрушки, врачи их осматривают, делают фотографии на память и возвращаются на Землю.

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Город мастеров».

Группа: подготовительная к школе группа

Цель: Совершенствование игровых замыслов и умений детей путем прогнозирования ролевых действий и увеличения количества объединяемых сюжетных линий.

Игровые задачи:

1. Формировать умение развивать игровой сюжет на основе знаний, полученных при ознакомлении с историей родного города, восприятии окружающего мира, впечатлений от экскурсий, праздников.
2. Обогащать и систематизировать знания детей о старинных и современных профессиях жителей родного города,
3. Способствовать стремлению самостоятельно создавать игровую обстановку.
4. Развивать положительные эмоции, возникающие в ходе ролевых и сюжетных игровых действий с персонажами.
4. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры. б. Поощрять дружеские отношения, закреплять формы вежливого общения.

Активизация словаря: ремесленники, калачники, гончары, купцы; спасатели, дизайнеры.

Предварительная работа: Беседы об исторических профессиях города (ремесленники, купцы, гончары, калачники и тп) и современных профессиях с использованием иллюстраций и слайдов. Экскурсия в пожарную часть, библиотеку, исторический музей. Проведение развлечения «Все профессии важны».

Взаимодействие с родителями: изготовление атрибутов для игры.

Таблица № 1. Планирование игры.

Обогащение содержания	Атрибуты	Роли	Игровые действия Сюжетные линии
Чтение художественной литературы: Маяковский «Кем быть?», Родар и «Чем пахнут ремесла?». В.М аяковский «Кем быть?» С. Михалков «А что у	Игровые центры: Салон красоты, Больница, Автомас-терская, Художественная мастерская, детское кафе, Супермаркет и др. по	Строители, слесари авто-мастерской, парикмахеры модельеры , врачи, повара, официанты,	1. Дети моделируют и строят город Мастеров по своему желанию. 2. Начинается новый день, каждый выбирает себе профессию по душе и готовится к конкурсу талантов. 3. Конкурс талантов. Фотокорреспонденты фотографируют достижения мастеров. Дети выбирают лучших в профессии (подчеркнуть важность каждой профессии) 4. День заканчивается, в городе

<p>вас?», «Дядя Степа».</p> <p>Чтение стихотворений, загадок, пословиц о труде и профессии людей.</p> <p>Игровое упражнение «Назови, кто это?» Игры «Кому принадлежит эта фраза?» «Будь внимателен».</p> <p>Игровое упражнение «Исправь ошибку».</p> <p>Физкульт-минутки</p>	<p>запросам детей.</p> <p>Строительный материал – модули, лего.</p> <p>Материал для продуктивного творчества: глина, краски, пластилин, бумага и тп.</p> <p>Детская железная дорога.</p> <p>Материал по запросам детей.</p>	<p>артисты и др. по желанию детей</p>	<p>наводят порядок и просматривают фотоотчет.</p> <p>Обогащение сюжета.5. Помочь жителям кукольного городка.6. В город Мастеров пришел Волшебник и поменял все профессии.7. В зоопарк привезли новых животных, нужно построить вольеры, разместить животных и провести экскурсию.8. Рядом с городом нужно проложить железную дорогу. Освоить новые профессии: машинист, диспетчер и тп.</p> <p>9. У куклы день рождения. Построить детское кафе, изготовить подарки в художественной мастерской или купить в Супермаркете и провести праздник.</p>
--	---	---------------------------------------	--

Этапы игры	Деятельность воспитателя	Деятельность детей
<p>Вовлечение в игровую ситуацию</p>	<p>Воспитатель собирает детей в кружок.</p> <p>-Ребята, начался новый день в нашей группе. Я очень рада всех вас видеть, потому что я-ваш воспитатель, это моя любимая работа. Ваши родители тоже пошли на работу. Вы знаете, какие у них профессии?</p> <p>Воспитатель: Молодцы, вы много знаете и когда вырастаете, тоже найдете свою любимую работу. Особенно интересно бывает, когда занимаешься творчеством, ремеслом. Давайте вспомним, какие ремесла издавна ценились в нашем</p>	<p>Дети беседуют с воспитателем о профессиях родителей.</p> <p>Дети вспоминают профессии гончара, калачника, рукоделие.</p> <p>Человека, который</p>

	<p>городе? Кого называли мастером своего дела?</p>	<p>хорошо выполнял свою работу и любил ее.</p>
<p>Привлечение к планированию действий</p>	<p>Профессии у всех разные. А что, если нам построить в группе целый город мастеров? Каждый найдет в нем занятие по душе. Например.....(приводит примеры). Что мы с вами будем строить и где это расположим?</p>	<p>Дети делятся впечатлениями, планируют, где будут играть и какую профессию выбирают.</p>
<p>Создание затруднения в воображаемой ситуации</p>	<p>Приступаем к строительству города Мастеров. Мы уже определили, что и где будем строить. Теперь нам нужно разделить на рабочие бригады. Каждая бригада будет строить свой объект, и все мы будем выручать и помогать друг другу.</p> <p>Теперь у нас есть Строительная площадка, автомастерская, Ремесленная мастерская, Супермаркет, Больница, Салон красоты,и,даже, Зоопарк.</p>	<p>Дети делятся на мини-группы, выполняют каждый свое задание, помогают друг другу.</p>
<p>Распределение ролей</p>	<p>Определитесь, где и кем бы вы хотели работать? И занимайте рабочие места</p>	<p>Дети распределяют роли, готовят необходимые атрибуты.</p>
<p>Начало игры</p>	<p>Слышите, музыка. Это значит, в городе начинается новый день и все начинают работать. В нашем городе Мастеров объявлен конкурс на лучшего мастера своего дела. Каждый мастер должен показать, что он умеет.По ходу игры воспитатель помогает создавать игровую обстановку, сюжетные линии, с помощью вопросов, советов, предложений. Обращает внимание на взаимоотношения детей в игре. Включается в игру по разрешению детей (роль пациента в больнице, клиента в парикмахерской и тп). Помогает детям в «Художественной мастерской» (лепка из глины, аппликация, роспись)</p>	<p>Дети расходятся по игровым уголкам.</p> <p>В ходе игры взаимодействуют друг с другом и с воспитателем.</p> <p>Дети сами выбирают лучших в своей профессии, фотографируют результаты труда.</p>
<p>Сохранение игровой ситуации</p>	<p>- Еще в нашем городе есть дом, где живут куклы, которых нужно сводить в больницу, парикмахерскую, купить им в магазине еду и гостинцы, сходить на</p>	<p>Дети осваивают новые игровые действия и придумывают сюжеты вместе с воспитателем.</p>

<p>Возможные варианты обогащения игры</p>	<p>прогулку, посмотреть как строят новый дом. Кто из вас справится с ролью мамы и папы? - В город Мастеров пришел Волшебник и поменял все профессии.</p> <p>- В зоопарк привезли новых животных, нужно построить вольеры, разместить животных и провести экскурсию.</p> <p>- Рядом с городом нужно проложить железную дорогу. Освоить новые профессии: машинист, диспетчер и тп.</p> <p>- У куклы день рождения. Построить детское кафе, изготовить подарки в художественной мастерской или купить в Супермаркете и провести праздник.</p>	<p>Меняются ролями.</p>
<p>Завершение игры</p>	<p>В нашем городке наступил вечер, рабочий день закончился. Все наводят порядок на рабочем месте и проходят отдыхать в фотосалон.</p>	<p>Дети делятся впечатлениями, рассматривают фотографии.</p>

Применение СИТ на этапах проведения НОД:

1 и 2. Вовлечение в деятельность, целеполагание. Воспитатель вовлекает детей в беседу, выслушиваются все детские версии, а потом все вместе приходят к общему мнению. Воспитатель, беседуя с детьми, формально готовит их к предстоящей деятельности, активизирует их собственный опыт, привлекает произвольное внимание, вводит в тему деятельности. *На этом этапе используются игры – задания для создания рабочего настроения и разминки.*

3. Процесс планирования. Воспитатель задает конкретные вопросы на логику и рассуждения, дети в свою очередь, осознают и принимают поставленную задачу, участвуют в диалоге, высказывают свое мнение.

3. Процесс осуществления действий. Разделение на микрогруппы. Важно понимать, что формирование микрогрупп – это ни в коем случае не разделение детского коллектива, а объединение его участников на подгруппы, для общей работы, решения общих задач. Если по ходу занятия дети не объединялись в малые группы, или эти группы не вступали в общение, то можно сказать – социоиговая педагогика здесь явно отсутствует.

Эффективны игры для социоигового приобщения к делу, игры для творческого самоутверждения. Создана ситуация, когда дети сами довариваются и приходят к единому мнению. Если ребенок, оказался один, вне команды, предложить ему самому выбрать, в какую группу он пойдет. Воспитатель занимает позицию активного игрока, наблюдателя, режиссера: обращает внимание детей друг на друга при работе в команде, напоминает о времени, при необходимости использует приемы привлечения внимания, следит за тем, чтобы дети двигались в пространстве группы, меняли микрогруппы, следит за темпоритмом выполнения заданий. Одним из главных компонентов занятия является движение в микрогруппах. Если же таковое отсутствует, и дети постоянно работают за столами или на стульчиках, то социоигового стиля на этом занятии, конечно же, не было. Не менее важный компонент – *это вариативность.* На социоиговом занятии просто обязательно должны быть не менее 2-3 смен в ролях, в различных видах деятельности и в смене мизансцен. *Снять напряжение помогают игры-разминки.*

4. Рефлексивно-корректирующий этап – это своеобразное подведение итогов, рефлексия того, что было на занятии и обеспечение условий для плавного перехода из «мира свободы, фантазии и игр» в «мир реальности и обязанностей». Завершающим штрихом становится ритуал. Используется тихая спокойная музыка. Дети встают в круг, берутся за руки и передают друг другу хорошее настроение, улыбку на целый день. В конце дети могут заполнить «Карту настроения». Ритуал завершения играет важную роль в формировании новой позитивной системы отношений «ребенок-взрослый» - отношений доверия и взаимопонимания.

Конспект непосредственно образовательной деятельности
по освоению образовательной области
« Социально-коммуникативное развитие»

Тема: «Корзинка добрых дел»

Группа: старшая

Цель: Формирование представлений о доброте, сопереживании и взаимопомощи как о важных человеческих качествах через моделирование игровых ситуаций, мотивирующих дошкольников к общению со сверстниками и взрослыми.

Задачи:

а/ Образовательные:

1. Создать условия для формирования у детей ценностного отношения к миру и человеку.
2. Совершенствовать коммуникативные навыки (умение выслушивать товарища, искренне сочувствовать и высказывать свое мнение, проявлять отзывчивость и доброжелательность к суждениям других детей).
3. Продолжать обогащать словарь детей вежливыми и добрыми словами, формировать умение выражать свои мысли о добрых поступках.
4. Закреплять умение рисовать схематически признаки весны.

б/ Воспитательные:

1. Поощрять стремление детей совершать добрые поступки и помогать другим.
2. Закреплять у детей отзывчивое и уважительное отношение к сверстникам и взрослым.

в/ Развивающие:

1. Развивать диалогическую и связную речь (высказывать и доказывать свою точку зрения).
2. Способствовать становлению самостоятельности, целенаправленности и саморегуляции собственных действий в ситуациях взаимодействия со сверстниками и игровым персонажем.

Интеграция образовательных областей: социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, художественно-эстетическое развитие, речевое развитие.

Планируемый результат:

1. Соблюдают элементарные общепринятые нормы, имеют первичные ценностные представления о том, «что такое хорошо и что такое плохо», стремятся поступать хорошо.
2. Дети обладают установкой положительного отношения к миру, другим людям и самому себе; активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх.

Подготовительная работа, взаимосвязь с другими видами деятельности: игры «Назови ласково», «Комплимент», беседы о весне, весенних признаках, схематическое изображение признаков весны.

Оборудование: игрушка Медведь; корзинка; фишки «добринки»; стул, красиво оформленный; иллюстрации весны; музыкальный центр; фонограмма «Весна» А. Вивальди; листы бумаги на каждого ребёнка; карандаши; фломастеры

Этапы	Содержание совместной деятельности на каждом этапе		Продолжительность
	Деятельность педагога	Деятельность детей	
1.Процесс вовлечения	<p>Воспитатель рано утром в игровой центр помещает игрушку мишку с корзинкой.</p> <p>После завтрака : Воспитатель: 1,2,3,4,5- становитесь в круг играть!</p> <p>В круг широкий, вижу я, встали все мои друзья!</p> <p>Игра для создания общего настроения «Солнечные лучики» :</p> <p>Возьмемся за руки, закроем глаза и не отпуская рук, вытянем их вперед, соединим их в центре круга.</p> <p>Представьте себе, что каждый из вас сейчас теплый солнечный лучик. Вы чувствуете рядом с собой такие же теплые лучики. Откройте глаза! У нас накопилось очень много тепла, и мы готовы поделиться им со всем миром! Потому что все мы большое яркое солнце! Мы связаны крепкой дружбой и никакие тучи не смогут нас разъединить.</p>	<p>Дети приходят в группу и обращают внимание на игрушку (рассматривают его, гладят, ведут диалог друг с другом и воспитателем)</p> <p>Дети представляют себя теплыми солнечными лучиками</p> <p>Садятся на ковер</p>	<p>До завтрака</p> <p>2-3 мин.</p>
2.Процесс целеполагания	<p>Вос-ль: Ребята, вы уже обратили внимание – в гости к нам пришёл Мишка, (который рассказывает свою невесёлую историю).</p> <p>Мишка: В наш лес пришла Весна, и все звери и птицы проснулись и</p>		3 мин.

	<p>хотят ее встретить. Но вот беда – напала на лес старуха Лень. Она заколдовала всё вокруг: первые весенние цветы чахнут, все деревья в паутине. Птицы давно не поют своих песен, а звери снова впали в спячку. Они не слышат, как от голода, холода и одиночества плачут их малые детки, не хотят им помочь. Лесные жители забыли все добрые и вежливые слова. Одному только мне удалось вырваться из плена злой и ленивой старухи. Я пришёл к вам, ребята, за помощью, чтобы вы помогли мне освободить лес от старухи Лени.</p> <p>Вос-ль: Вот беда какая! Что будем делать, ребята? Правильно предложили Давайте попросим нам помочь волшебную палочку.</p> <p>Социо-игра «Волшебная палочка»</p>	<p>Дети передают палочку по кругу, обсуждают ситуацию и предлагают варианты.</p>	
<p>3.Процесс планирования</p>	<p>Вос-ль: Видишь, Мишутка, наши ребята все готовы тебе помочь. Сколько вариантов они предложили! Подскажи нам, пожалуйста, как это лучше сделать?</p> <p>Мишка: Вы правы. Нужно снова научить лесных жителей не лениться и совершать добрые поступки. Их спасут только трудолюбие, вежливость. Дети, а вы умеете совершать добрые дела?</p>	<p>Дети: Да!</p>	<p>3-4 мин.</p>

	<p>Давайте о добрых делах нам расскажут те, у кого есть братишки и сестренки.</p>	<p>Поливать цветы, помочь другу в беде, говорить вежливые слова, помогать малышам, маме, бабушке...</p>	
<p>4.Процесс осуществления действий</p>	<p>Вос-ль: Какого человека можно назвать добрым?</p> <p>Мишка: А вы тоже при встрече утром в детском саду говорите друг другу добрые слова?</p> <p>Воспитатель : Ребята, а я вспомнила веселую игру « Комплименты». Давайте поиграем вместе с Мишкой.</p> <p style="text-align: center;">СОЦИО - ИГРА « КОМПЛИМЕНТЫ »</p> <p>Дети поочередно катают мячик друг другу и говорят комплименты тому, к кому прикатится мячик.</p> <p>Мишка: Спасибо вам, что помогли мне вспомнить вежливые слова, какое это хорошее и доброе дело!. Но одним добрым поступком лес не спасёшь.</p> <p>Вос-ль: Не расстраивайся, Мишка! Мы сейчас дружно собираем</p>	<p>Дети: Это тот, кто не жадный, делится игрушками, конфетами, помогает взрослым, не обижает маленьких, защищает слабых, вежлив и внимателен ко всем, говорит только добрые, хорошие слова....</p> <p>Дети: Да !</p> <p>Дети играют с Мишкой в игру.</p> <p>Дети бросают в корзинку первую фишку - «добринку»</p> <p>Дети: Да!</p> <p>Дети: потому что мы помогаем друг другу, заботимся, стараемся делать так, чтобы не обижать друг друга)</p> <p>Дети: с улыбки, со</p>	<p>20 мин</p>

	<p>полную корзинку добрых дел для лесных жителей</p> <p>Мишка : Дружно ? А что такое дружба?</p> <p>(Беседа на тему «Что такое дружба?»)</p> <p>А почему вы думаете, что вы дружные ребята?</p> <p>А с чего начинается дружба?</p> <p>Как вы думаете, какого цвета дружба? А какого запаха?</p> <p>С чем можно сравнить крепкую дружбу?</p> <p>А звери тоже могут дружить</p> <p>Как много вы знаете о дружбе, молодцы.</p> <p>Часто вы говорите приятные слова своим друзьям?</p> <p>Воспитатель : Давайте покажем Мишке наш «волшебный стул».</p> <p>(Дети стоят в кругу, воспитатель в центре круга ставит красиво украшенный стул)</p>	<p>знакомства, с ласкового слова, с общих интересов ...</p> <p>(с железом, камнем, цепью, канатом, замком, солнышком, песней и т.д.)</p> <p>Дети: Да!</p> <p>В конце игры кладут фишку –«добринку» в корзинку Мишке</p> <p>Дети : «Это стул волшебный. А волшебство его в том, что если кто-то сядет на этот стул, окружающие люди сразу начинают говорить об этом человеке только хорошие слова.».</p> <p>Играют в игру «Волшебный стул», говорят добрые, приятные слова друг другу и Мишке.</p> <p>В конце игры кладут фишку –«добринку» в корзинку Мишке.</p>	
--	--	--	--

	<p><u>Социо- игра «Волшебный стул»</u></p> <p>(Взрослый даёт возможность высказаться каждому участнику игры, а потом интересуется у ребёнка, сидящего на стуле, приятно ли ему было слышать добрые слова в свой адрес. Последним сажают на волшебный стул Мишку.)</p> <p>Мишка : Спасибо, я запомнил все добрые слова и обязательно научу им своих друзей.</p> <p>Вос-ль: Давайте никогда не будем забывать добрые, вежливые слова. Будем чаще говорить их друг другу. Говорить ласково, нежно, негромко. Глядя в глаза человеку и улыбаясь, потому что, от улыбки хмурый день становится светлей. Мишка, запомни эти слова. Ну почему же ты такой грустный? Ребята, как нам Мишке настроение поднять и развеселить его?</p> <p>Молодцы! Мишка, спой с нами веселую песенку и потанцуй и тебе сразу станет веселей. А потом ты научишь этому всех лесных зверей.</p> <p><u>Двигательная разминка в парах</u> <u>Песня «Улыбка», муз. Шаинского</u></p> <p>Вос-ль: Ребята, а жадность помогает или мешает дружбе?</p> <p>С кем бы вы хотели дружить: с жадным человеком или с тем, кто</p>	<p>Предлагают варианты</p> <p>Дети выполняют танцевальные движения в парах под фонограмму песни</p> <p>Дети говорят пословицы о доброте и дружбе (см. Приложение № 1)</p> <p>Кто говорит, кладёт «добринку» в корзинку.</p>	
--	--	--	--

	<p>готов поделиться?</p> <p>А вы знаете пословицы о доброте? О дружбе?</p> <p>Вос-ль: Слышите? Что это?</p> <p>(муз.фрагмент – «Весна» А.Вивальди).</p> <p>Мишка: Ой, да это та музыка, которую я раньше слышал в своем лесу. И я догадываюсь, почему она снова зазвучала!</p> <p>Воспитатель : Подожди-ка, Мишка, наши ребята, наверное, тоже догадались!</p> <p>Мишка :Я так люблю весну! А вы? Почему?</p> <p>Воспитатель : Ребята, старуха Лень все не унимается - приготовила для нас очень сложную загадку</p> <p>Нужно не только назвать признаки весны, но и зарисовать их. Картин будет несколько, выбирайте, как будет объединяться в группы?</p> <p>Вы можете помогать друг друг и ребятам других групп.</p>	<p>Дети : Это музыка о весне. Она добрая.солнечная. нежная и красивая.</p> <p>Дети высказывают предположения (в лес вновь возвращается весна, а Лень уходит)</p> <p>Ответы детей.</p> <p>Дети называют признаки весны</p> <p>Дети предлагают варианты.объединяются в микрогруппы и рисуют</p> <p>Лидеры групп презентуют картины.</p> <p>Дети : смастерить скворечники, помочь взрослым на огороде, убрать старые листья и ветки, побелить деревья, убрать мусор, высадить</p>	
--	---	---	--

	<p>Вос-ль: Ребята, а какие добрые дела можно сделать весной в городе и в лесу?</p>	<p>рассаду цветов ... (за каждый ответ дети кладут «добринки» в корзинку Мишке)</p>	
5.Рефлексия	<p>Мишка: Спасибо, ребята, вам за помощь. Я очень рад, что «добринок» становится всё больше и больше.</p> <p>Вос-ль: Ребята, как вы думаете, наши добрые дела спасут лес и его жителей от старухи Лени? А мы сами что можем пообещать Мишке? Воспитатель и дети собираются на прогулку, «провожают Мишку (с корзинкой) в лес».</p>	<p>Дети : А мы продолжим делать добрые дела каждый день и будем говорить друг другу только добрые слова, которые всем приятно слышать.</p>	1 мин

**Конспект непосредственно образовательной деятельности
по освоению образовательной области
«Социально-коммуникативное развитие»**

Тема: «Загадочный рюкзак»

Группа: подготовительная

Цель: Закрепление представлений о сопереживании и взаимопомощи как о важных человеческих качествах через моделирование игровых ситуаций, мотивирующих дошкольников к общению со сверстниками и взрослыми.

Задачи:

Образовательные:

- Расширять у детей знания о видах транспорта его назначении.
- Формировать навык активного слушания и умения соблюдать очередность в высказываниях.

Развивающие:

- Упражнять детей в классификации транспортных средств по способу, месту передвижения, по назначению.

- Продолжать развивать умение слушать инструкцию взрослого, согласовывать свои действия с действиями сверстников, выполнять элементарные правила, добиваться результата.

Воспитательные:

- Воспитывать культуру речевого этикета, умение не перебивать сверстников, прислушиваться к их мнению, договариваться.

Интеграция образовательных областей: познавательное развитие, художественно-эстетическое развитие, речевое развитие.

Оборудование: рюкзак, блокнот, разрезные картинки-пазлы, картинки-наклейки с изображением разного вида транспорта, на каждого ребенка, предметные картинки разнообразных транспортных средств; игровые поля, диктофон, набор листов формата А4 цветной бумаги, маршрутные листы- лабиринты, краски, карандаши, фломастеры, клей, салфетки, бумага

Предварительная работа: рассматривание иллюстраций о транспорте; беседы о различных видах транспорта, составление рассказов. Чтение художественной литературы о видах транспорта, игровая деятельность, д/и «Четвертый лишний», загадки о транспорте, раскраски по теме «Транспорт».

Планируемый результат: способны к обобщению предметов (транспорт); испытывают положительные эмоции от включения в коллективную деятельность; контролируют собственную деятельность и деятельность партнера; выполняют инструкцию взрослого; во взаимодействии со сверстниками соблюдают элементарные правила поведения (договариваются, соблюдают правила, помогают друг другу).

Этапы	Деятельность педагога	Деятельность детей	Продолжительность
1.Процессовление	<p><i>Воспитатель</i></p> <p>- Ребята, чей рюкзак? Кто его оставил? Посмотрите, здесь что – то есть. (достаёт письмо)</p> <p>-Смотрите письмо....</p> <p>Верно, его прислали для вас Смешарики. Они пишут, что недавно совершили кругосветное путешествие. Они нарисовали картинки и хотели написать заметку в журнал , но эти картинки рассыпались на пазлы. Теперь смешарики не знают, что им делать и просят , чтобы мы им помогли написать заметку в журнал..</p>	<p>Дети свободно располагаются в группе, заинтересованные , дети подходят к воспитателю, рассматривают рюкзак, высказывают предположения</p>	2 мин
Процесс целеползания	<p><i>Воспитатель</i></p> <p>- Ребята, мы сможем им помочь?</p> <p>- Как это сделать? (воспитатель наводит детей на мысль, что нужно собрать разный материал) О чем они хотели написать заметку?</p>	<p>Высказывают свою точку зрения, о том, как можно помочь смешарикам, отвечают на вопросы.</p>	2 мин

<p>Процесс планирования</p>	<p>- Вы правильно решили, сначала соберем картинки и узнаем, что же нарисовали смешарики во время путешествия и о чем они хотели написать записку?</p> <p>-Предлагаю взять по одному пазлу, объединитесь в компании по цвету пазлов и соберите картинки. Можете помогать друг другу.</p> <p>Игра «Собери пазлы» Дети собирают пазлы и узнают, о чем хотели написать записку смешарики.</p> <p>- Что изображено на ваших картинках? (самолет, пароход, машина)</p> <p>- Как можно назвать это одним словом?</p> <p>- Как вы думаете, о чем хотели написать смешарики?</p>	<p>Дети берут по одному пазлу, объединяются в компании и собирают картинки.</p> <p>Лидер называет вид транспорта. Дети высказываются, о том, о чем хотели написать записку смешарики.</p>	<p>5 мин</p>
<p>Процесс осуществления действий</p>	<p>- Вы очень много назвали видов разного транспорта. Что же делать дальше? Может, посмотрим, нет ли подсказок в рюкзаке?</p> <p>Смешарики оставили для вас в рюкзаке свою коллекцию наклеек, которую они собрали во время путешествия. Давайте возьмем по одной наклейке с собой в качестве путеводителя (<i>дети наклеивают наклейки на одежду</i>)</p> <p><i>Воспитатель:</i> -Я предлагаю об этом сделать в блокноте первую пометку, а сделает её тот, у кого папа водитель автобуса. Он приклеит в блокнот вот эту картинку. (<i>картинка с изображением самолета, парохода, машины</i> <i>Картинка отклеивается от рюкзака</i>)</p> <p><i>Воспитатель:</i> -Давайте посмотрим, что еще лежит в</p>	<p>получают в подарок коллекцию наклеек, наклеивают их на одежду Ребенок папа, у которого водитель автобуса делает пометку в блокноте Дети объединяются в компании. Выбирают посылного и удобное для них место, где они будут думать На игровом поле располагают транспорт.</p>	<p>20мин</p>

	<p>рюкзаке. -Для выполнения этого задания нужно объединится в 3 компании (<i>по виду транспорта на вашей наклейке</i>). Компании, найдите себе место в группе, где вам будет удобно думать. Выберите посыльного, который возьмёт задание .</p> <p>Игра «Едет, плавает, летает» В конверте лежат картинки с разным видом транспорта. Вам необходимо расположить картинки правильно на игровом поле: воздушный транспорт на голубом, водный на синем, наземный на коричневом. Компания, которая справилась с заданием, хлопает в ладоши. (<i>В конверте лежит игровое поле и набор картинок с изображением транспортных средств.После выполнения задания компании проверяют друг друга</i>)</p> <p><i>Воспитатель:</i> - Следующую пометку в блокноте предлагаю сделать тому, кто этим летом летал на самолете и приклеить вот эту картинку. - Путешествуя, смешарикам пришлось и пешком идти, и ехать. А как они это делали, предлагаю показать.</p> <p>Динамическая пауза-игровая разминка Наши маленькие ноги Шагают бойко по дороге (<i>маршируют на первое четверостишие</i>) Путь везде открыт для нас Пешеходы мы сейчас А теперь мы побежим Мы ведь к поезду спешим (<i>бегут на второе четверостишие</i>) <i>Воспитатель:</i></p>	<p>Думают, рассуждают, проверяют другие компании, при необходимости исправляют ошибки.</p> <p>Представляют свои работы.</p> <p>Ребенок, который летал летом на самолете делает пометку в блокноте</p> <p>Активно выполняют движения</p>	
--	--	---	--

	<p>-Предлагаю достать из рюкзака следующий конверт (<i>достаёт конверт</i>)</p> <p>-Во время путешествия смешарики видели не только разный транспорт, но и встречали много людей, которые управляют этим транспортом и пользуются им. И совсем запутались, кто каким транспортом управляет. Давайте поможем им разобраться.</p> <p>Для выполнения этого задания предлагаю объединиться в мини-группы по форме наклеек. Найдите себе место в группе, где вам будет удобно думать. Выберите посыльного, который возьмёт задание (<i>воспитатель раздает конверты с заданием</i>)</p> <p>Игра «Где, чья машина?» <i>Воспитатель:</i> - Послушайте внимательно задание: Посмотрите на картинки и соедините пассажиров и тот автомобиль, в котором они поедут. Тот, кто выполнит задание, подайте знак.</p> <p><i>После выполнения задания компании проверяют друг друга.</i></p> <p><i>Воспитатель:</i> - Предлагаю сделать очередную пометку в блокноте, а сделает её тот, кто на ездил на поезде к бабушке.</p> <p><i>Воспитатель:</i> -Посмотрите, в рюкзаке лежит диктофон, но во время путешествия он сломался. И мы не можем</p>	<p>Слушают задание</p> <p>Дети объединяются. Выбирают посыльного и удобное для них место, где они будут думать Посыльные получают задание.</p> <p>Выполняют задание, подают знак</p> <p>Компании проверяют друг друга, при необходимости помогают, исправляют ошибки.</p> <p>Ребенок, который ездил на поезде делает пометку в блокноте</p>	
--	---	--	--

<p>Рефлексия</p>	<p><i>Воспитатель</i> - Замечательно. Вот сколько материала о транспорте мы собрали.</p> <p>-Теперь вы сможете написать заметку?</p> <p><i>Рефлексия</i> -Что вам помогло собрать так много материала? Легко ли вам было собирать материал? Что вам помогло собрать материал? С кем вам было легко работать? -Теперь мы сможем написать статью в журнал, но сделаем мы это чуть позже, во вторую половину дня!</p>	<p>Рисуют картинки. Наклеивают картинки в блокнот</p> <p>Рассматривают картинки в блокноте</p> <p>Делятся впечатлениями</p>	<p>2 мин</p>
-------------------------	--	---	--------------

**Конспект непосредственно образовательной деятельности
по освоению образовательной области
« Социально-коммуникативное развитие»**

Тема:«Путешествие по Стране Знаний»

Группа: подготовительная

Цель: Совершенствования коммуникативных навыков детей через создание игровых ситуаций взаимодействия в коллективе.

Задачи:

Образовательные:

1. Продолжать формировать навыки коммуникативного взаимодействия при решении проблемных ситуаций.
2. Закреплять знания о геометрических фигурах, умение соотносить предмет в соответствии с формой , решать простые задачи.

Развивающие:

- 1.Развивать речь, внимание, логическое мышление, память, мелкую моторику
- 2.Развивать умение работать сообща в компания, навыки взаимоконтроля и самоконтроля.
3. Развивать логическое мышление .

4.Формировать навык участия в общем обсуждении и выражения своего собственного мнения публично.

Воспитательные:

1. Воспитывать доброжелательное отношение детей друг к другу, уважительное отношение к собеседнику.

Этапы	Деятельность педагога	Деятельность детей	Продолжительность
1.Процессвовлечения	<p>Воспитатель: Встаньте дети дружно в круг, Ты мой друг и я ваш друг. Дружно за руки возьмитесь И друг другу улыбнитесь!</p> <p>Воспитатель :Ребята! Я собрала вас всех, чтобы сказать: к нам в группу пришло интересное видео письмо. Хотите посмотреть?\ (на интерактивной доске воспроизводится запись обращения от королевы знаний)</p> <p>«Здравствуйте мои юные друзья! Я Королева Знаний. Я знаю, что вы очень любите путешествовать и еще знаю, что вы все будущие первоклассники. Сегодня, я хочу пригласить вас в гости в Страну Знаний. В моей стране ждут вас увлекательные и интересные задания! Вам будут помогать мои помощники Веселый Карандаш, Совунья, Геометрические фигуры. Если вы справитесь со всеми испытаниями, то вас ждет награда. Приезжайте!</p>	<p>Дети свободно располагаются в группе , по предложению воспитателя встают в круг.</p> <p>заинтересованные , дети подходят к воспитателю, слушают видеозапись,</p> <p>высказывают предположения</p>	<p>2 мин</p>
Процессцелеполагания	<p>Воспитатель: Ну, что, ребята, может быть, нам пора отправляться в страну знаний? Проверим,как мы готовы к школе и награды получим! Готовы?</p>	<p>Высказывания детей</p> <p>Дети видят изображение поезда</p>	<p>1 мин</p>

	Посмотрим на экран. Что нам предлагает Королева Знаний?	с надписью «Страна Знаний» с цветными вагонами. Высказывают предположение, что этот поезд привезет их по назначению	3 мин
Процесс планирования	<p>А что для нужно купить, чтобы отправиться в путешествие на поезде?</p> <p>Правильно ,нужны билеты. Но здесь они продаются не за деньги, а за правильные ответы. Готовы? Итак. На первый вопрос ответит тот, у кого..... (называет определенное условие, сопровождается слайдами)</p> <p>Сколько углов у квадрата? Сколько углов у треугольника? Сколько углов у круга? Какая цифра изображена на экране? На какую фигуру похожа луна? На какую фигуру похоже окошко? Кто лечит детей? Кто тушит пожары? Кто строит дома? Кто продает товар в магазине? Прибор для измерения времени? Какое сейчас время года?</p> <p><i>И т.п по количеству детей.</i></p>	<p>-Билеты</p> <p>Поочередно отвечают на вопросы по предложению воспитателя. Получают билеты разного цвета.</p>	
Процесс осуществления действий	<p>Воспитатель: А теперь внимательно посмотрите на свои билеты , покажите их друг другу. -Все ли они одинаковые? -А чем они отличаются?</p> <p>Посмотрите на экран (на экране</p>	<p>Дети отвечают)- цветом.</p>	25мин

	<p>изображен паровозик с вагончиками)</p> <p>Воспитатель: вагоны в нашем поезде чередуются по цвету. Ребята , ваши билеты соответствуют цвету вагона . Рядом с экраном – цветовые обозначения вагонов. Прошу всех занять свои места. Будьте внимательны, раз, два, три - вагон по цвету, ты найди! Теперь нужно выбрать машиниста и его помощников.</p> <p>Игровая разминка «Паровоз – Букашка».</p> <p>- Вот мы и приехали. Внимание на экран. Отгадайте, как называется первая улица? Первая улица в стране знаний «Карандашная», на которой живет Веселый карандаш, он приготовил вам первое задание. Чтобы его выполнить, нужно работать в компаниях. В каждой компании выбирается посыльный, он будет получать задание и объяснять его команде. Ребята, после каждого задания нужно меняться участниками компаний и выбирать новых посыльных . Давайте вспомним правила работы в компании.</p>	<p>Группируются по цвету вагончиков в микрогруппы.</p> <p>Выбирают машиниста и помощников от каждой группы.</p> <p>Выполняют ритмические движения по тексту.</p> <p>Дети отвечают: при выборе посыльного себя предлагать нельзя, выслушивать каждого члена команды, не смеяться над ответами товарищей и т.д.) Дети объединяются. Выбирают посыльного и удобное для них место, где они будут думать. Посыльные получают задание.</p> <p>Выполняют задание, подают знак Компании проверяют друг друга, при</p>	
--	---	---	--

	<p>Задание№1 Посыльные получают задание – соединить по точкам рисунок. Выдается небольшое задание для каждого ребенка компании. Дети выполняют задание.</p> <p>Воспитатель: Ребята, как можно назвать одним словом все предметы, которые у вас получились?</p> <p>- Внимание на экран. Отгадайте, на какой мы улице очутились и кто нас встречает? Здесь живет з самая умная Сова. Она приготовила для вас задание.</p> <p>Воспитатель: Пора разделить на новые компании, я предлагаю вам подойти ко мне и взять из чудесного мешочка по одному фрагменту разрезной картинке. Картинок несколько. Вам нужно определить, какая компания какую картинку будет складывать.</p> <p>Воспитатель(спрашивает каждую компанию): Что у вас получилось?</p>	<p>необходимости помогают, исправляют ошибки.</p> <p>Отвечают-школьные принадлежности</p> <p>Дети придумывают название улицы .</p> <p>Дети складывают разрезные картинке, обсуждают результаты.</p> <p>Картинки с изображением правил дружбы.</p> <p>Дети обсуждают ответы и дополняют их.</p> <p>Смотрят на экран и отвечают.</p> <p>Выбирают посыльного.</p>	
--	--	--	--

	<p>Какие правила вы здесь видите? Как вы думаете, дружба в школе нужна?</p> <p>Молодцы! Посмотрите на экран. Королева Знаний не верит, что вы умеете дружить и договариваться. Машет нам рукой. Сможете доказать, что вы дружные ребята? Тогда слушайте задания.</p> <p>Компания должна выбрать своего посыльного.</p> <p>Посыльные подойдите за заданием.</p> <p>Игра «Четвертый лишний» На магнитной доске расположены по две серии предметных картинок, дети должны выбрать лишний предмет и объяснить свой выбор. (Воспитатель засекает время с помощью песочных часов) «Думай, думай, рассуждай, Лишний предмет называй!»</p> <p>Воспитатель: Итак компании время закончилась , выбирайте от каждой компании кто даст ответ на предложенное задание.</p> <p>Как выдумаете, вы дружно все обсуждали? Разногласий не было? Спор решали спокойно? И с этим заданием вы справились!</p> <p>Воспитатель: Вот мы и набрались сил и теперь можем дальше продолжать путешествие. Давайте немного разомнемся.</p> <p>Игра-разминка «Пожалуйста». Педагог просит выполнить разные</p>	<p>Обсуждают задание.</p> <p>Выбирают лидера.</p> <p>Один ребенок от каждой компании подходит к магнитной доске и из предложенного ряда картинок выбирает лишний предмет и объясняет свой выбор.</p> <p>Выполняют действия.</p>	
--	--	---	--

	<p>действия. Задача детей – повторять эти действия только, если будет сказано слово «пожалуйста».</p> <p>Например: Пожалуйста, поднимите руки вверх. Похлопайте в ладоши. Пожалуйста, похлопайте в ладоши. Пожалуйста, попрыгайте на месте. А теперь попрыгайте на одной ноге. Пожалуйста, попрыгайте на одной ноге и т.д.</p> <p>Перед нами «Улица Букв». Воспитатель: Теперь задание посложней. Ребята, на этой улице живут буквы. У меня на столе лежат картинки, возьмите по одной. Посмотрите, что у вас изображено, подумайте, на какую букву начинается название изображенного предмета и найдите вторую половинку картинки - букву на столах. На каком из столов окажется ваша половинка –буква, за тот стол вы и садитесь.</p> <p><i>Педагог раздает всем командам таблички с цифрами, зачитывает стихотворение «Вежливые слова», а дети должны посчитать, сколько раз было произнесено вежливых слов. Дети в каждой команде советуются и поднимают табличку с соответствующей цифрой.</i></p> <p>Мы все научились когда-то Ходить, рисовать, говорить. Давайте-ка вспомним, ребята, Как добрым и вежливым быть.</p>	<p>Дети выполняют задание и делятся микрогруппы.</p> <p>Выполняют задание и поднимают таблички с цифрами.</p>	
--	--	---	--

	<p>Встречая друзей и знакомых, С улыбкой в глаза им гляжу, Быть вежливым очень легко мне, Я «здравствуйте» первым скажу.</p> <p>Придуманно кем-то красиво - За помощь поблагодарить, Обычное слово «спасибо» Нельзя забывать говорить.</p> <p>Прощаясь, мы все «до свиданья» Друг другу всегда говорим, «Пожалуйста» - если желанье Иль просьбу исполнить хотим.</p> <p>Как много на свете полезных, Красивых и ласковых слов. Пожалуйста, только будь вежлив, Ведь это – основа основ.</p> <p>А вежливым быть очень просто: Будь добрым – обычный совет, Не важно, какого ты роста И сколь тебе уже лет.</p> <p>Воспитатель: Посмотрим на слайд. Вот она, вся Страна Знаний перед нами, а это значит, что со всеми заданиями мы справились. И Королева Знаний тоже веселая и довольная.</p> <p><i>Звучит видеозапись обращения :</i> «Мои юные друзья! Я очень рада, что вы посетили мою страну знаний, мне понравилось как вы отвечали на вопросы, выполняли задания от моих помощников и за ваши старания я хочу наградить вас медалями «За хорошие знания»! С нетерпением буду снова вас ждать в гости! До новых встреч!»</p>	<p>Надевают медали.</p> <p>Двигаются змейкой, взявшись за руки.</p>	
--	---	---	--

	<p><i>Воспитатель награждает детей медалями.</i></p> <p>Вы довольны, ребята! Очень хорошо. Но нам пора возвращаться в детский сад. Чух, чух, чух! Крепко за руки держись от друзей не оторвись! Теперь поедem все вместе в одном вагончике цепочкой.</p> <p>Двигательное упражнение «Веселая змейка»</p>		
Рефлек-сия	<p>-Ребята! Что вам больше всего понравилось сегодня?</p> <p>-А что показалось особенно трудным?</p> <p>-А что вам показалось наиболее интересным?</p>	Делятся впечатлениями	2 мин

2. Закрепить навыки культуры диалога

Интеграция образовательных областей: познавательное развитие, речевое развитие.

Материал к совместной

деятельности: на каждого ребенка листы бумаги с заданием «Дорисуй по точкам»; простые карандаши; билеты; разрезные картинki ; пазлы букв , картинki с изображением букв в, медальки, музыкальное сопровождение, видеообращение королевы Знаний, мультимедийная презентация к занятию

Заключение

Наши дети растут в непростое время, и все же они – надежда и опора родителей! Они должны получить хорошее образование, оправдать ожидания взрослых. А начинается развитие детей в игре; с её помощью он познает окружающий мир и учится в нем ориентироваться. В игре ребенок становится равноправен с нами, ведь в повседневной жизни, хотим мы этого или не хотим, нам приходится руководить им, а ему подчиняться или сопротивляться.

Игра – это чудесный мир, который позволяет нам общаться с ребенком напрямую, легко преодолевая громоздкие формы нашего существования

Список используемой литературы

1. Бакаева О.Н. Педагогические условия формирования интеллектуальных умений у старших дошкольников. – М.: Издательство «Логос», 2012. – 190 с.
2. Букатов В.М. Педагогические тайнства дидактических игр. – М.: Владос, 2013. – 56 с.
3. Букатов В.М., Шулешко Е.Е., Ершова А.П. Возвращение к таланту. – Красноярск, 2010. – 78 с.
4. Кравцов Г.Г. Психологические проблемы дошкольного образования. – М.: «Сфера», 2012. – 177 с.
5. В. Букатов. «Шишел-мышел взял да вышел», настольная книжка воспитателя по социо-игровым технологиям в старшей и подготовительной группе детского сада..., М., «НИИ школьных технологий», 2008
6. Карманная энциклопедия социо-игровых приёмов обучения дошкольников. Справочно-методическое пособие..., под.ред. В. Букатова
7. Е. Е Шулешко, , . «Социо-игровые подходы к педагогике», Красноярск, 1990г. А.П.Ершова, В.М. Букатов /
8. Букатов В. М. «Бабочка социо - игрового стиля обучения».
9. Давыдов А. «Играя, растём и умнеем». – М.: ООО «Издательство АСТ», 1997.
10. Калинина Р. Р. «Тренинг развития личности дошкольника: занятия, игры, упражнения». – СПб.: Издательство «Речь», 2001.
11. «Азбука общения» -Детство Пресс, Санкт-Петербург, 2007г.
12. «Игра как средство социальной адаптации дошкольников» -Детство-Пресс, Санкт-Петербург, 2009г.
13. «Давай поиграем» -Детство-Пресс, Санкт-Петербург, 2008г.
14. Вакуленко Л.С. «Журнал наблюдения и оценки развития детей» как инструмент педагогической диагностики [Текст] / Л.С. Вакуленко //Дошкольная педагогика. – 2015. - №10. – С.9 – 17.
15. Ельцова О.М. Развитие речевой и коммуникативной деятельности у старших дошкольников / О.М. Ельцова. – СПб.: ООО «Издательство «Детство-Пресс», 2014. – 40с.

16. Иванова Н.В. Социальное развитие детей в ДОУ/ Н.В. Иванова, Е.Ю. Бардинова, А.М. Калинина. – 2008. – 128с.

17. Козлова С.А. Социальное развитие дошкольника: советы родителям / С.А. Козлова. – Москва.: Школьная пресса. – 2004. – 160с.

18. Козлова С.А. Социально-психологическая подготовка к школе: рабочая тетрадь для занятий с детьми/С.А. Козлова. – Москва.: Школьная пресса. - 2004. – 48с.

19. Корепанова М.В. Познаю себя: методические рекомендации к программе социально-личностного развития детей дошкольного возраста / М.В. Корепанова, Е.В. Харлампова. - М., 2007. – 54 с.

20. Решетникова Т.Н. Игра как способ преодоления неврозов у детей / Т.Н. Решетникова // Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения. – 2009. - №8. – 30с.

Поиск материалов в Интернете:

- <http://nsportal.ru/>
- <http://www.maam.ru/>
- [http://www.moi-univesitet.ru./](http://www.moi-univesitet.ru/); «Из закров социо-игровых приёмов обучения дошкольников»,
- Открытый урок: www.openlesson.ru