

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Службы спасения» (подготовительная группа). Подготовила: Бызова А. Ю.

Комплексный метод руководства развитием
самодетельных игр
(по Е.В. Зворыгиной и С.Л. Новоселовой)



Блок 1. Плановое обогащение опыта детей.

- 1.1. Рассмотрение предметных и сюжетных картин «Пожарные», «МЧС», «Скорая помощь», «Полиция», иллюстраций с изображением различных видов специального транспорта, их работников, оборудования и т.д.
- 1.2. Экскурсия на пожарную станцию, наблюдение за работой пожарных, рассмотрение машины.
- 1.3. Изучение правил оказания первой помощи людям.
- 1.4. Чтение познавательной и художественной литературы.
 - Е. Запесочная. Какие бывают профессии (из серии «100 Зачем и Почему»)
 - А. Иванов Азбука безопасности «Как неразлучные друзья дорогу переходили»
 - «Дядя Степа» (автор С. Михалков)
 - «Рассказ о неизвестном герое» (автор С. Маршак)
 - Произведения, расширяющие знания детей о спецтранспорте.

Технологическая карта (ТК) построена на основании комплексного метода руководства развитием самостоятельных игр (по Е.В. Зворыгиной и С.Л. Новоселовой). Указанный метод предполагает наличие четырех взаимосвязанных блоков.

1. **Плановое обогащение опыта детей.** В быту, на занятиях, на прогулке, во время чтения книг, просмотра передач ребенок усваивает назначение предметов, смысл действий людей, сущность их взаимоотношений, у него формируются первые эмоционально-нравственные оценки. Все это может служить источником возникновения замысла игры, постоянного обогащения ее содержания.
2. Для перевода реального опыта в игровой, условный план, для усвоения детьми способов воспроизведения действительности в игре и используются **обучающие игры** (дидактические, театральные и др.) Они должны содержать элементы новизны, вводить детей в условную ситуацию, эмоционально приобщать детей к процессу приобретения знаний. В ТК сюжетно-дидактические, подвижные, настольно-печатные игры, упражнения развивающего характера, направленные на развитие творческого мышления и развития воображения, воспитание нравственных взаимоотношений.
3. **Своевременное изменение игровой среды**, подбор игрушек и игрового материала, способствующих закреплению в памяти ребенка недавних впечатлений, полученных при знакомстве с окружающим, а также в обучающих играх, нацеливают дошкольников на самостоятельное, творческое решение игровых задач, побуждают к разным способам воспроизведения действительности в игре. Предметно-игровую среду нужно изменять с учетом практического и игрового опыта детей. Важно не только расширять тематику игрушек, но и подбирать их с разной степенью обобщенности образа.
4. Для закрепления в самостоятельной инициативной игре приобретенного детьми опыта деятельности необходимо их **проблемное общение** со взрослым во время игрового процесса. Общение должно быть направлено на формирование прогрессивных (для каждого возрастного периода) способов решения игровых задач. Для этого педагог организует деятельность дошкольников в усложняющихся проблемных игровых ситуациях с учетом их конкретного практического опыта, а также игровой среды. В ТК представлен примерный перечень игровых тем, различные варианты привлечения детей к игре, различные приемы поддержания или возобновления интереса детей к игре, описаны способы безболезненного выхода детей из игры, возможные роли и игровые действия, а также приведены игры-спутники, которые могут быть взаимосвязаны с сюжетно-ролевой игрой «Службы спасения», развивать и продолжать ее сюжет.

Блок 2. Передача игровой культуры ребенку.

- 2.1. Сюжетно-дидактическая игра «Когда грозит опасность» (правила поведения в опасных ситуациях)
- 2.2. Настольно-печатные игры «1,2,3, что может быть опасно – найди».
- 2.3. Дидактические игры: «Так и не так», «Осторожность» и др.

«Экстренные службы»

Разложите разобранные картинки пазлы спец. служб изображением вверх. Воспитатель показывает один пазл с пожарной машиной и читает стихотворение о спец. службе. Затем спрашивает, кто на данной машине ездит, как называется данная профессия, номер телефона, чем занимаются и др. Предложите ребенку найти недостающую половинку. Сложите две детали вместе — они должны соединиться в целое изображение. Далее игра продолжается с другими экстренными службами.

2.4. Игры на воспитание нравственных взаимоотношений: Игра «Как бы ты поступил?»

Ребенок – спасатель, можно организовать несколько спасателей разных служб, остальные дети играют роли работников разных сфер обслуживания. У работников происходят разные опасные ситуации, а спасатель помогает, спасает работников. Например:

- Парикмахера ударило током от фена.
- Возле магазина загорелось дерево.
- В банк ворвался грабитель.
- В кафе стало плохо ребёнку.

Творческое задание «Помощник спасателя»: беседа с детьми на тему, что может делать второй спасатель – напарник?

- Если прорвало водопроводную трубу в садике
- Если нашли на остановке брошенную сумку
- Если горит лес (дом, дерево....)
- Если сломалась спец. Техника и др.

2.5. Подвижные игры: «Эстафеты Юные спасатели; Спасатели вперёд», «Скорая помощь».

2.6. Упражнения на развитие творческого мышления и воображения «Потому что»: Воспитатель начинает предложение, в середине которого есть слова «потому, что» или «затем, чтобы». Например: «Дерево загорелось, потому что....», «Помощник пожарного вызвал скорую помощь чтобы....»

Блок 3. Развивающая предметно-игровая среда

3.1. Атрибуты для игры

- Костюмы спец. служб для игры (каска, жилеты, перчатки...)
- Атрибуты (оборудование) спец. служб (огнетушитель, топорик, набор доктора, пистолет, дубинка и др.)
- Атрибуты для игр: Магазин, Парикмахерская, Банк, Кафе.
- Карточки с номерами телефонов служб. спасения

3.2. Конструирование игровой среды

В игровых зонах организуем нужные нам сюжетно-ролевые игры по замыслу, по теме.

Используем мягкие блоки - модули для разделения зон игры.

Фотографии общественных мест для рассматривания и дальнейшего заполнения нужных игровых зон.

Проблемные ситуации, которые можно использовать в процессе конструирования:

- чем можно заменить огонь на дереве, какой он будет высоты, ширины?
- из чего сделаем банкомат?
- сколько и какие поставим столы в кафе?
- какой направленности будет магазин?

Блок 4. Активизация проблемного общения взрослого с детьми

4.1. Примерный перечень игровых тем

- Игра «Парикмахерская»
- Игра «Кафе», «Столовая»
- Игра «Банк»
- Игра «Магазин»
- Игра «Экстренные службы»

4.2. Роли, которые могут исполнять дети:

- Пожарный
- Врач
- Полицейский
- Парикмахер и посетитель
- Банкир и клиент
- Официант и посетители

4.3. Игровые действия: обыгрывание заданных ролей детьми (делать причёску, принести чай, выдавать деньги, продавать товар), вести диалог с партнёром по игре, имитировать случаи опасности, вызвать службу спасения. Оказание помощи пострадавшим (проверка дыхания, задержание преступника, тушение дерева, измерение

4.4. Различные варианты привлечения детей к игре

- 1 вариант:** Воспитатель показывает видео – ролик о службах спасения и предлагает детям попробовать себя в роли спасателей. В совместном обсуждении распределяются роли. Воспитатель выясняет, какие действия совершаются в парикмахерской, банке, магазине, кафе: в банке берут очередной талон, в кафе просят меню, делают заказ, в парикмахерской выбирают причёску, в магазине покупают товар. Спасатели в это время делают свою работу: осматривают технику, оборудование, обговаривают правила оказания первой помощи, используя карточки – иллюстрации.
- 2 вариант:** Включить звук тревожной sireны. Спросить у детей что это, зачем? Как звук прекратиться спросить, что же надо делать в таких ситуациях и обыграть их.
- 3 вариант:** Пригласить взрослого пожарного или доктора, который скажет, что ему нужны помощники и хочет посмотреть, как ребята знают правила оказания помощи людям.

4.5. Различные приемы поддержания или возобновления интереса детей к игре: если воспитатель видит, что интерес к игре пропадает, можно использовать внезапные моменты (что-то сломалось, исчезло, или наоборот появилось), привлечь детей к оказанию помощи, включить интригующие звуки (треск, мяуканье кошки и др.)

4.6. Проблемные ситуации, направленные на формирование у детей предпосылок функциональной грамотности:

Предпосылки математической грамотности: сколько стоят продукты, причёска, готовые блюда, сколько нужно заплатить, сколько дать сдачи, выдача денег, счёт их.

Предпосылки читательской грамотности: упражняемся в понимании прочитанного текста и использовании информации при организации игры, отвечаем на вопросы по содержанию текста, составляем связный рассказ.

Жизненные навыки: осваиваем в игре правила безопасного поведения и правила оказания первой помощи.

4.7. Способы безболезненного выхода детей из игры:

- Воспитатель предлагает детям продолжить игру на прогулке, придумав новые варианты опасных ситуаций и взяв для этого из группы необходимый выносной материал или атрибуты для игры.
- Можно предложить детям оставить сделанные для игры постройки с тем, чтобы вернуться к ним через некоторое время с новыми задумками

4.8. Игры—«спутники»:

«Семья попала в ДТП», «Зоопарк, сбежал тигр», «Детский сад, прорвало водопроводную трубу» и др.

¹ Из книги: А. Лопатина, М. Скребцова. Секреты мастерства. – М.: «Книжный дом Локус», 2002.