

Проектирование сюжетно-ролевой игры
с детьми дошкольного возраста
«Морской корабль »
в старшей группе

Выполнила: Катунина Лариса Владимировна
Воспитатель МБДОУ Д/С № 249
г.о. Самара

Задачи:

1. Учить детей отражать в игре разнообразные сюжеты о жизни и труде на флоте.
2. Расширять знания о профессиях взрослых на корабле.
3. Воспитывать уважение к труду работников флота.
4. Формировать положительные взаимоотношения детей друг к другу.
5. Совершенствовать навыки общения со сверстниками.
6. Обучать игровым действиям (объединение в игре, взаимодействие по ходу игры, осуществление замысла, подбор атрибутов, оборудование места игры);

2.Подготовка к игре:

Дата	Изготовление атрибутов	Обогащение впечатлениями	Обучение игровым приемам
Февраль	Подзорная труба Штурвал Компас Рация Наушники Трап Якорь Спасательные жилеты Рупор	1. Рассматривание иллюстраций, книг, энциклопедий, посвященных мореплавателям и морским открытиям, истории русского флота. 2. Беседы о труде моряков, научных исследователей, путешественников, о разных видах морского и речного транспорта. 3. Рассматривание альбома с иллюстрациями морских судов; альбома с профессиями «Смелых и отважных людей» 4. Экскурсии: -на речной вокзал, наблюдения за теплоходами, грузовыми судами, катерами; 5. Чтение художественной литературы: Н. Надеждина «Моревизор» уходит в плавание», А. Свирин «Операция «Океан»», Г. Юрмин «Что в морской глубине, на самом дне»; А. Ляпидевский «Спасение», «Первая радиограмма»; С. Сахарнов «Как достали якорь»; С. Потапова. Беседы с дошкольниками о	1. Оказывать помощь в процессе одевания костюмов. 2. Четко отдавать команды (пример, напоминание) 3. Проводить осмотр пострадавших, делать искусственное дыхание. (показ на кукле) 4. Поддерживать связь с землёй, пользуясь рацией. (показ, инсценировка) 5. Пользоваться спасательными плав. Средствами.(показ) 6. Составлять меню на магнитной доске.(карточки с продуктами) напоминание. 7. «Драить палубу» (объяснение, показ).

		профессиях: капитан, водолаз, рыбак. Просмотр видеоряда «Водоёмы Земли» 6. Беседы с детьми на тему: «На чем я путешествую», «Если бы я был капитаном судна», «Кем быть?» 7. Дидактические игры: «Найди лишнее», «Кто что услышал?», «Что рассказало море?». «Отвечай быстро», «Юные мореплаватели», «Морской семафор»	
--	--	--	--

3. Перспективный план подготовки к игре «Морской корабль»

Сюжеты	Роли	Атрибуты	Игровые действия	Речевые обороты
Корабль	Капитан	корабль декорации: якорь, спасательный круг, флажки, трап, бескозырки, бинокли, подзорная труба, рупор, щетка, канат, костюмы (капитан, доктор, парикмахер, кок, матрос), стаканчики, трубочки, плед, фрукты, атрибуты доктору, парикмахеру, коку, атрибуты для игры «Столовая», «Больница», «Парикмахер».	-Отдаёт чёткие указания всем членам экипажа. -Контролирует их выполнение. -Советуется о дальнейшем развитии сюжета с членами экипажа спасателей. -Находится в носовой части корабля. -Управляет кораблём с помощью штурвала. -Докладывает капитану о курсе корабля. проверяет наличие связи с другими кораблями, с	«Отдать швартовый», «Поднять (опустить) якорь», «Рулевому строго держаться курса, точно вести вахтовый журнал», «Радист, срочно докладывать о чрезвычайных ситуациях», «Лево (право) руля! ». «Есть заступить на вахту! ». «Товарищ капитан, разрешите обратиться! » «Мы находимся в нужном квадрате (месте! ». «Есть заступить на
Уборка на корабле				
Обед на корабле	рулевой			
Спасение людей				
Оказание	Радист			

медицинской помощи	матросы врач Кок		диспетчерской службой на берегу, узнаёт последнюю перед отплытием сводку погоды; выполняют команды боцмана, приводят в порядок палубу, помогают пассажирам; закупает медикаменты, проверяет исправность медицинских приборов. Осматривает пострадавших, оказывает помощь: делает искусственное дыхание (по необходимости, ставит уколы, следит за их состоянием. Докладывает капитану снабжает корабль продовольствием, отвечает за питание команды, составляет меню, следит за наличием пресной воды, соблюдает правила чистоты.	вахту и принимать сигналы! », «Товарищ капитан - разрешите обратиться! », «Есть сигналы с затонувшего судна». «Есть – поднять трап! », «Есть – поднять якорь», «Есть – драить палубу! », «Есть – два наряда вне очереди! ». «Освободить дыхательные пути! », «Как вы себя чувствуете? », «Наложить шину», «Дать кислородную подушку», «Товарищ капитан, разрешите обратиться? », «Больные нуждаются в срочной эвакуации» «Необходимо пополнить запасы продовольствия», «Разрешите внести предложения», «Посторонним не входить в камбуз», «Приступить к приему пищи! Приятного
---------------------------	---------------------------------------	--	---	--

	Диспетчер		поддерживает связь с кораблём, принимает доклады, одобряет действия	аппетита! » « С м е л ы й » - я « З е м л я » - доложите обстановку» «Решение правильное, действуйте», «Счастливого возвращения»
Сопутствующие сюжеты				
Машина	Водитель	Руль	Подвозит продукты на корабль.	«Получите продукты, распишитесь.»
Парикмахерская	Мужской мастер		Выслушивает клиента, выполняет и х п р о с ь б ы , стрижет	«Проходите пожалуйста, что вы хотели»

4. Ход игры.

Когда у детей уже появится устойчивый интерес к игре, воспитатель сообщает, что сегодня в программе «Вести» сообщили об исчезновении во время шторма рыболовецкого судна с командой из пяти человек, и предлагает детям отправиться на помощь в поиске и спасении людей.

Предлагает детям выбрать для себя роль, напоминает, что обязательно должны быть капитан, рулевой, радист, военный врач, матросы, кок. Если возникает конфликтная ситуация при выборе ролей (несколько человек на одну роль, то предлагает тянуть жребий.) Возможна ситуация, когда скромного ребенка педагог назначает на главную роль. Общий интерес побуждает детей построить корабль, используя разные виды строителя.

Возникает необходимость надеть форму по ролям и загрузить на корабль необходимое «снаряжение». Дети по своему усмотрению набирают и переносят игровой материал из контейнеров с атрибутами, для своих ролей в игровую зону.

Члены экипажа корабля отправляются в заданный квадрат, чётко выполняя указания капитана. Дети используют имеющиеся знания, перевоплощаясь в свою роль. Педагог

показывает новые действия в процессе игры (использование плав. средств для подъема пострадавших, выполнение искусственного дыхания) .

При необходимости развития и поддержания игры, взрослый создает чрезвычайную проблемную ситуацию: пробоина, обрыв троса, во время спуска водолаза. Предлагает коробку с предметами-заместителями (например, «сцепки»). Использует наводящие вопросы или напоминания (не забудьте использовать фонари во время спуска и поиска).

Дети осуществляют ролевое взаимодействие в придуманных ими ситуациях, ведут ролевой диалог в выполнении поставленной задачи.

В зависимости от ситуаций следует контролировать внимание детей друг к другу. При возникновении конфликтов можно предложить поменяться ролями (водолаза с матросом).

5. Окончание игры:

1. Создается игровая ситуация, в которой все члены экипажа за выполнение задания и похвалы.
2. Сообщает, что корабль спасен, получают родственники. Все получают 2 дня отпуска.

6. Оценка игры:

Звучит сообщение по рации о спасении людей с рыболовецкого судна в море. Команда «Смелый» (указывает название, качество работы, мастерство и уверенность в выполнении обязанностей; военного врача – за реакцию; военного врача – за своевременную подготовку к операции; капитана – за командование и внимание на точное выполнение задания; матроса – за отвагу и быстроту реакции; водолаза – за смелость и отвагу; кока – за своевременную подготовку к операции).

7. Схема игры

