

Перечень современных сюжетно-ролевых игр, рекомендованных ФГОС для старших дошкольников

Сюжетно-ролевая игра занимает центральное место в жизни дошкольника, поскольку она ведущая деятельность, и оказывает огромное влияние на развитие способности взаимодействовать с другими людьми. В совместной игре со сверстниками ребенок приобретает опыт взаимопонимания, обучается умению пояснять свои намерения и действия и согласовывать их с другими людьми.

В игре ребенок испытывает внутреннее субъективное ощущение свободы. Это состояние связано со спецификой сюжетно-ролевой игры-действием в воображаемой, условной ситуации. Игра не требует от ребенка реального, ощутимого продукта, в ней все условно, все как будто, именно эти «возможности сюжетно-ролевой игры обеспечивают ребенку внутренний эмоциональный комфорт». Для этих игр характерно отсутствие четко установленных правил и условий, благодаря чему ребята развивают воображение, инициативность, ответственность, самостоятельность. В игре дошкольник воссоздает интересующие его сферы реальной жизни с помощью условных действий с помощью игрушек, замещающих реальные предметы. Сюжетно-ролевая игра имеет значение не только для умственного развития ребенка, но и для развития его личности в целом: принимая на себя различные роли, воссоздавая поступки людей, ребёнок проникается их чувствами и мыслями, сопереживает им, начинает ориентироваться во взаимоотношениях между людьми. Свои развивающие функции игра выполняет лучше, если с возрастом она более усложняется разнообразными сюжетами, углублением в профессию, усложнением навыков, используемых в игре.

Перечень сюжетно-ролевых игр в старшей группе

Картотека включает игры, разделенные на две категории по сюжетному содержанию и образовательному влиянию на дошкольников. в нее вошли сюжетно-ролевые игры ФГОС в старшей группе на социально-бытовые и на профессиональные темы. Сюжетно-ролевые игры на социально-бытовые темы, учат старших дошкольников правильному построению семейных отношений, выполнению обязанностей члена семьи, тренируют навыки обслуживания себя в быту, соблюдения гигиены. дети учатся правильно вести себя как в дружеской компании и внутри семьи, так и среди незнакомых и малознакомых людей.

Благодаря этим играм, дети учатся не теряться в разных жизненных ситуациях, грамотно действовать в любых условиях, корректно общаться со сверстниками и взрослыми людьми.

Сюжетно-ролевые игры на профессиональные темы знакомят старших дошкольников с профессиями, их значимостью и пользой для общества. Дети узнают, чем занимаются люди определенных профессий, какими инструментами и приспособлениями пользуются, каков результат их труда. По таким играм педагог может выявить склонность воспитанников к определенным видам деятельности.

Игра «Дочки-матери»

Цель: формирование представления о семейных отношениях и их значимости в формировании личности, знакомство с домашними обязанностями для каждого члена семьи, раскрытие и закрепление моральных аспектов действий взрослых людей, воспитание доброжелательного, заботливого отношения к близким людям. Игроки распределяют роли: кто-то играет маму и папу, кто-то - бабушку и дедушку, кто-то - детей. Если участников много, можно добавить в игру роли дяди и тети, сестер и братьев, других родственников. Можно использовать в игре куклу, которая станет младенцем. Педагог не участвует в игре, а только наблюдает, при необходимости корректирует действия воспитанников, решает спорные ситуации, разбирается в возникающих конфликтах. Сначала ребята создают в игровом зале имитацию комнат в квартире: ставят мебель, раскладывают бытовые предметы. Педагог задает определенную тему. Например: «Мама утром собирает ребенка в школу», игроки, играющие маму и ребенка, выполняют действия, соответствующие указанной ситуации. Вот еще несколько тем, которые можно использовать в игре:

- «Семья собирается в выходной день на пикник»;
- «Дети помогают родителям убираться в квартире»;
- «Сын помогает папе ремонтировать стул»;
- «Семья готовит праздничный обед».

Задаваемые темы должны подразумевать не только общение между персонажами, но и выполнение физических действий. Для того чтобы дошкольникам было проще вникнуть в игровой процесс, педагог перед началом игры может прочитать воспитанникам несколько бытовых рассказов.

Игра «Детский сад»

Цель: расширение представлений о профессиях всех работников детского сада: воспитателей, помощников воспитателей, поваров,

преподавателей музыки и физкультуры. игра формирует представление о том, зачем нужен детсад, какими личностными качествами должны обладать педагогические работники.

Для игры нужны куклы, которым достается роль детей в детском саду. а настоящие дети распределяют меж собой роли детсадовских работников. педагог не участвует в игре, а только подсказывает воспитанникам, как должен вести себя работник, как он обращается с детьми, как ухаживает за ними. важно, чтобы игроки научились находить выход из сложных ситуаций. Например, игрок-воспитатель должен понять, что делать, когда маленький ребенок плачет, капризничает.

Игра «Школа»

Цель игры: знакомство с профессией школьного учителя, расширение и уточнение представлений о том, как проходят занятия в школе, какие дисциплины там преподают, почему школьные знания важны для будущего, воспитание уважительного отношения к учителям и стремления прилежно учиться, получать школьные знания, увеличение тематического словаря.

Для игры потребуются основные ученические принадлежности: ручки и карандаши, тетради, букварь, другие книги. для игрока-учителя нужно подготовить доску, импровизированный классный журнал, мел, указку. учителем становится ребенок, изъявивший желание или выбранный товарищами. остальные ребята играют учеников. Перед началом игры воспитатель беседует с дошкольниками на тему того, зачем нужна профессия учителя, какими качествами должен обладать человек, выбравший эту работу, почему эта профессия сложная. далее дошкольники начинают играть в школу: игрок-учитель дает задания, а ученики их выполняют. можно выбрать несколько игроков-учителей, тогда первый будет преподавать математику, второй - язык и литературу, третий - музыку, и так далее.

Игра «Библиотека»

Цель: знакомство с трудом библиотекаря, изучение специфики его работы, воспитание любознательности и интереса к книгам, закрепление навыков пересказа, воспитывать желание самообразовывания.

Для игры понадобятся детские столы, стулья, ручки, сделанные читательские формуляры по количеству читателей, книжные полки с детскими книгами. Воспитатель предлагает роли читателей

библиотеки, библиотекарей, директора библиотеки. перед началом игры проводится беседа о важности и пользе библиотек для жителей города, вспоминает вместе с детьми содержание любимых книг по возрасту. Воспитатель рассказывает о специфике работы библиотеки и об организации книгообмена между читателями и обращается к опыту детей, которые посещали с родителями библиотеку. Ребята выполняют профессиональные задачи.

Игра «Кафе/ Ресторан/ Пиццерия/ Бистро»

Цель - обучение правильному поведению в заведениях общепита и иных общественных местах, знакомство с кухонными профессиями.

Для игры нужно подготовить игрушечные деньги и посуду, оборудовать игровой зал так, чтобы он стал похож на кафе. дошкольники выбирают себе роли: повара, посетители, официанты. педагог рассказывает воспитанникам, что кукла мasha решила пригласить всех в кафе, чтобы угостить вкусностями. дети, играющие посетителей, рассаживаются за столики. Игроки-официанты начинают их вежливо обслуживать, принимают оплату, а дети-повара готовят вкусности по заказу.

Игра «Супермаркет»

Цель: знакомство с профессией продавца, обучение навыку различения и классификации товаров по определенным признакам, воспитание доброжелательного и приветливого отношения друг к другу, расширение тематического словарного запаса.

Для игры нужно взять разные игрушки, которые можно представить в качестве товаров, разместить их на импровизированных витринах. Также необходимо распечатать игрушечные деньги. перед игрой педагог и дети превращают игровую площадку в магазин, расставляют прилавки и витрины, подписывают разные секции товаров: продукты, мебель, посуда, одежда и прочее. Дошколята распределяют роли: одни становятся продавцами-консультантами, другие - покупателями, третьи - кассирами, охранниками, промоутерами, мерчендайзерами. Педагог не участвует в игровом процессе, а только следит за его правильностью. Дети-покупатели приходят в импровизированный магазин, выбирают товары, консультируются с продавцом, затем идут к кассе, чтобы расплатиться за покупку. В этой игре важны не только действия всех персонажей, но и их контакт меж собой, общение. Воспитатель должен следить за тем, насколько вежливо и деликатно дети общаются между собой, корректно ли задают вопросы и дают ответы.

Игра «Доставка товаров/ продуктов/ пиццы»

Цель: расширить коммуникативные навыки группы дошкольников, познакомить со спецификой работы службы доставки, на ее клиентоориентированность.

Для игры можно использовать различные виды автомобилей в зависимости от выбора товара, ящики, коробки разной величины, упаковочный материал, скотч, бланки квитанций, ручки, стол, журнал приема заказов, место выдачи заказов, детский компьютер, детские мобильные телефоны. Ребятам предлагаются роли клиентов/заказчиков, менеджеров, водителей, грузчиков. перед игрой с детьми. Беседуют о специфике работы службы доставки, опираясь на реальный опыт родителей детей, проговаривая фразы, которыми оперируют работники данной службы. В ходе игры учить детей избегать конфликтов в разных нештатных ситуациях; товар поврежденный, не устраивает клиента, не подходит по размеру, повреждение упаковки. Учить и службу доставки, и клиентов находить компромисс в спорных вопросах.

Игра: «Такси»

Цель: знакомство с профессией таксиста, водителя авто, принципом работы, увеличение тематического словарного запаса, воспитание вежливого обращения между водителем такси и пассажиром.

Для игры потребуется игрушечный легковой автомобиль, стол, стул для диспетчера, игрушечные рации, мобильные телефоны для всех участников игры. Воспитатель предлагает разделить участников на водителей, пассажиров, диспетчеров, работников автосервиса. Можно создавать нестандартные ситуации, чтобы ребята логически мыслили, искали выход из создавшейся ситуации.

Игра: «Поликлиника»

Цель: сюжетно-ролевой игры - знакомство с медицинскими профессиями и используемыми для лечения людей инструментами, воспитание внимательности, доброжелательности и других личностных качеств, необходимых для работы врачом, расширение тематического словаря.

Для игры нужны куклы, которые будут пациентами больницы. детям, которые будут играть врача и медсестру, нужно вручить игрушечный медицинский набор, надеть белые халаты. медики садятся за рабочий

стол. Остальные игроки берут в руки кукол, говорят от их имени. Кукла приходит на прием к врачу, жалуется на какое-нибудь заболевание или травму. врач проводит осмотр, ставит диагноз, выписывает лекарства и процедуры. медсестра выполняет процедуры и иные указания врача. Если пациент нуждается в длительном лечении, медсестра помогает ему пройти в палату стационара. Врачами могут стать сразу несколько игроков, тогда у каждой будет своей специальности: окулист, хирург, отоларинголог, невролог, стоматолог и прочие. педагог интересуется у ребят, игрушки которых были вылечены, могли ли они избежать заболевания или травмы, что для этого нужно или нельзя было делать, почему так важно заботиться о своем здоровье, вести здоровый образ жизни. воспитатель должен следить за правильностью действий медицинских работников, при необходимости их корректировать. также педагог должен контролировать общение между медиками и пациентами, оценивать, насколько вежливо и корректно ведется беседа. Перед игрой педагогу рекомендуется сводить воспитанников в медицинский кабинет детсада, где медик проведет короткую экскурсию, покажет инструменты, которыми пользуется. Также можно почитать дошколятам сказку «Доктор Айболит», другие сказки, стихи и рассказы, посвященные теме работы медиков, продемонстрировать сюжетные иллюстрации, показывающие работу медицинских специалистов.

Игра: «Аптека»

Цель игры: расширение представления о профессии фармацевта и принципе работы аптеки, о разнообразии лекарственных препаратов, увеличение индивидуального тематического словаря.

Для проведения игры педагог и ребята превращают игровой зал в импровизированную аптеку с полками, на которых стоят медикаменты, и с кассой. в качестве лекарств можно использовать разные баночки, флакончики, пустые коробочки из-под медикаментов, при необходимости подписать их. Перед началом игры педагог беседует с воспитанниками о том, как важны аптеки, что делают работающие там специалисты. дошкольники должны уяснить, что есть фармацевты, советующие и продающие медикаменты людям, а есть заведующие аптеки, которые руководят процессом, следят за порядком. в некоторых аптеках есть лаборатории, в которых фармацевты изготавливают лекарства на заказ. для продажи некоторых медикаментов, которые опасны при неправильной дозировке, фармацевт требует у покупателя рецепт от врача. Уяснив всю эту информацию, дошкольники приступают к игре, распределяют роли. Педагог следит за правильностью действий воспитанников.

Игра: «Салон Красоты»

Цель: знакомство с профессией парикмахера и других сотрудников салона красоты, разнообразием инструментов для создания стрижек и причесок, и прочего ухода за лицом, ногами, руками, волосами, бровями. Воспитание культурной и деликатной манеры общения, увеличение тематического словарного запаса.

Для игры потребуется игрушечный парикмахерский набор. Ребенок, играющий парикмахера, надевает рабочий халат. а для клиентов импровизированной парикмахерской необходима накидка. перед игрой педагог беседует с воспитанниками о том, что делают сотрудники салона, какую пользу приносит эта профессия. дошкольники узнают, что в салонах красоты не только стригут волосы и делают стильные прически, но также делают маникюр и педикюр, массаж, солярий, услуги врача косметолога. Салон может делиться на два зала: мужской и женский. Ребята делятся на сотрудников салона и клиентов. Можно организовать игру так, чтобы все игроки были парикмахерами, тогда в качестве клиентов можно использовать кукол с волосами. в конце игры ребята оценивают результаты друг друга, выбирают самые красивые прически.

Игра: «Стройка»

Цель: знакомство с разнообразием строительных профессий и с техническим оснащением стройки, обучение навыку возведения простейших конструкций, формирование представления о сложности и опасности работы строителя, воспитание коммуникабельности, умения продуктивно работать в коллективе, расширение тематического индивидуального словаря.

Для игры можно использовать «лего» или другой детский конструктор. также нужны игрушечные машины, используемые в строительстве: подъемный кран, самосвал и другие. перед началом игры педагог демонстрирует воспитанникам изображения представителей разных строительных профессий в рабочей форме с необходимыми для работы инструментами. Далее воспитатель предлагает дошкольникам соорудить для кукол просторное и красивое жилище. Ребята выполняют задание, обязательно используя игрушечные машины, объясняя свои действия. Дошколята могут распределить роли, каждый играет представителя определенной профессии: один каменщика, другой крановщика и так далее. Каждый игрок рассказывает, какую работу выполняет его специалист, какими инструментами пользуется. педагог следит, чтобы во время строительства ребята корректно общались меж собой. в конце игры дошколята заселяют в построенный дом кукол.

Игра «Зоопарк»

Цель: расширение представлений о дикой природе, воспитание уважительного и заботливого отношения к живым существам, расширение тематического индивидуального словаря познакомить детей с профессиями в зоопарке: водитель, кладовщик, уборщик клеток, уборщик территории, директор, ветеринар, зоолог, орнитолог, кассир, бухгалтер.

Для проведения игры нужно собрать разных игрушечных животных, поместить их в импровизированные клетки. можно изготовить клетки из подручных материалов, а можно использовать, например, сетчатые стеллажи и контейнеры для спортивного инвентаря. также нужно изготовить входные билеты и деньги. Педагог говорит воспитанникам, что в детском саду появился собственный маленький зоопарк, чтобы посмотреть животных, нужно купить билеты. воспитатель выступает кассиром, ребята за игрушечные деньги покупают у него билеты. дети подходят к клеткам, педагог рассказывает о каждом животном, его повадках, рационе, местах обитания. в своей лекции воспитатель должен обязательно подчеркивать необходимость уважать живую природу, заботиться о животных.

Игра «Банк»

Цель: познакомить детей со спецификой работы банковской системы, научить детей элементарным навыкам и культуре общения, провести беседу о пользе работы банка для людей расширить знания детей о профессиях.

Для игры понадобятся: игрушечные компьютер, или другая оргтехника, ручки, столы, стулья, пластиковые карты; отсканированные на цветном принтере купюры, детская касса, калькулятор, можно сделать из большого картонного ящика банкомат. Воспитатель предлагает роли менеджеров, кассира, экономиста, управляющего, банком, инкассатора, службы безопасности, охранника и клиентов. Опираясь на реальный опыт детей, предлагает проиграть следующие ситуации: оформить клиенту банковскую карту, потребительский кредит, оплатить коммунальные услуги, произвести оплату за детский сад, оплатить товары.

Игра: «Аэропорт»

Цель: познакомить детей с ходом воздушного путешествия. Во время игры можно проиграть возможные нештатные ситуации и способы их решения: если закладывает уши

во время полета - можно попить воды или поможет леденец, хочется в туалет- пройти в конец самолета, его хвостовую часть.

Для игры понадобятся игрушечные самолеты, помещение аэровокзала, фигурки работников аэропорта, стюардессы, пассажиров, командира корабля и его помощников: борт инженера и штурмана. В ходе сюжетно-ролевой игры пассажиры приезжают в здание аэровокзала, регистрируют и сдают багаж, показывают билеты, проходят через металлоискатель, отправляются в зал ожидания, а затем приглашаются на борт самолета. пассажиры пристегиваются, самолет взлетает. Во время полета стюардесса разносит еду и напитки. после посадки и выхода из самолета пассажиры получают багаж в здании аэровокзала и едут домой.