

«Социализация детей среднего дошкольного возраста
через организацию сюжетно – ролевой игры «Магазин»
Игровой мини – проект.

Выполнила: Романова Е.В.

Цель: создать условия для обогащения социального опыта детей через организацию сюжетно- ролевой игры «Супермаркет»

Вид проекта: краткосрочный, игровой.

Участники: дети средней группы, воспитатели, родители.

Срок реализации проекта: две недели.

Задачи:

1. Познакомить детей с работой магазина.
2. Создать условия для ознакомления детей с профессией продавца маркетолога, охранника, заведующего, уборщицы, кассира, грузчика, водителя.
3. Способствовать раскрытию индивидуальных качеств каждого ребенка, его интересов.
4. Создать обстановку эмоционального благополучия, обеспечить детям возможность получения новых впечатлений.
5. Обеспечить свободный выбор детьми места, игрового сюжета, оборудования, партнеров в условиях коллективной игровой деятельности детей.
6. Формировать коммуникативные компетенции детей.
7. Привлечь родителей к развитию сюжетно-ролевой игры; поощрять участие родителей в проектной деятельности.

Актуальность: Игра – ведущий вид деятельности в дошкольном возрасте. В. Штерн говорил, что «игра показывает, к какой цели стремиться человек, к чему он готовится, чего ожидает. В игре угадываются направления его будущей жизни» Сюжетно – ролевые игры позволяют развивать творческие способности детей, их фантазию и артистизм, учат вживаться в образ того или иного персонажа, играть определенную роль. Они имеют большое значение в социальной адаптации ребенка, реализации его возможностей в будущем. Проигрывая различные жизненные ситуации, дети готовы идти на компромисс, меньше ошибаться в людях, избегать конфликтных ситуациях, поддерживать дружескую атмосферу. В сюжетно – ролевой игре успешно развиваются личность ребенка, его интеллект, воля, воображение и общительность. Но самое главное, эта деятельность способствует самореализации, самовыражению, инициативности детей.

Подготовительный этап:

- Рассматривание иллюстраций с изображением здания магазина кассы продавцов товаров.
- Беседы с детьми: «Что такое супермаркет?» «Кто работает в супермаркете?» «Что такое касса?» «О правилах поведения в магазине»

«Из чего делают игрушки» «Что делать, если ты потерялся в магазине»
«Кем ты хочешь быть?» «Правила обращения с игрушками»

- Чтение художественной литературы: стихи о работниках магазина; загадки. С. Баруздин «Мамина работа», В. Лифшиц «И мы трудиться будем», В. Маяковский «Кем быть?» С. Михалков «А что у вас?», Н. Артюхова «Трудный вечер», загадывание загадок на тему «что продается в магазине?»
- Непосредственная образовательная деятельность «Лепка овощей для игры в магазин» Тестоластика «Хлебобулочные изделия»
- Посещение магазина детей с родителями.
- дидактические игры: «Супермаркет» «Магазин»
- Изготовление атрибутов для игры: деньги ценники вывески

Основной этап:

- Обсуждение содержания игры.
- Организация игрового пространства.
- Распределение ролей II вариант: жеребьевка III вариант: по справедливости с помощью куклы (кукла вспоминает кто в прошлой игре брал на себя главные роли, тот в этой игре займет второстепенные) I вариант: по считалке
- Варианты начала игры: 1 вариант: педагог приходит с сумками. «Я отправляюсь в магазин! Кто со мной? 2 вариант: дети получили приглашение на открытие магазина. 3 вариант: после показа презентации о магазине, педагог предлагает посетить его.
- Руководство организацией игрового пространства.
- Игровая деятельность детей.
- Игра
- Соблюдение правил, выполнение взятых на себя ролей.
- Взаимосвязь с партнером (продавец – покупатель)
- Игровая деятельность детей.
- Варианты окончания игры 1 вариант: наступил вечер. Рабочий день закончился. Магазин закрывается. 2 вариант: внезапное поступление товара в магазин. 3 вариант: в магазин приехала проверка (качества товара)

Заключительный этап: Дети принимают участие в обсуждении проведенной игры. Презентация игры сверстникам, педагогам, родителям.

В результате реализации проекта у детей сформируются следующие компетенции:

- дети имеют представления о работе продавца, маркетолога, охранника, директора, уборщицы, кассира, грузчика, водителя;
- используют пространственную среду для развертывания игры;
- имеют представления об этических нормах поведения через выстраивание диалогов между героями (доброжелательность, взаимопомощь, умение договариваться);
- изготавливают и используют в игре простейшие самоделки, заместители;
- планируют предстоящую игру (договариваются во что будут играть; какие будут роли; какие предметы понадобятся при этом);
- меняют свое ролевое поведение в соответствии с ролями партнера;
- меняют игровую роль в связи с развертывающимся сюжетом.