

«БАНК»

сюжетно-ролевая игра

Сюжетно-ролевые игры позволяют развивать творческие способности детей, их фантазию и артистизм, учат вживаться в образ того или иного персонажа, играть определённую роль. Они имеют большое значение в социальной адаптации ребёнка, реализации его возможностей в будущем. Проигрывая различные жизненные ситуации, дети учатся идти на компромисс, меньше ошибаться в людях, избегать конфликтных ситуаций, поддерживать дружелюбную атмосферу.

В сюжетно-ролевой игре успешно развиваются личность ребёнка, его интеллект, воля, воображение и общительность, но самое главное, эта деятельность порождает стремление к самореализации, самовыражению. Кроме того, игра является надёжным диагностическим средством психического развития детей.

Ресурсное обеспечение: муляжи банковских реквизитов, костюмы охранников, атрибут «Банкомат».

Участники проекта: воспитатель, дети старшей группы.

Ожидаемый результат:

- Получение знаний о «банке».
- Формирование коммуникативных навыков.
- Появление умения слушать партнёров, соединять их замыслы со своими.
- Комментирование игровых действий и действий партнёров.

Этапы игровой деятельности

Процесс	Совместная деятельность педагога и детей	Деятельность педагога
Подготовительный		
Выявление проблемы	Диагностика: игровых навыков; игровой среды	Методика Д.Б. Эльконина
Обрисовка сюжетной канвы		<i>Изучение литературы</i> Курак Е.Л. Экономическое воспитание дошкольников (М., 2002) Афанасьева Т.Н. Семья (М., 1986). Липсиц И.В. Удивительные приключения в стране экономики (1992). Сосова И.А. Экономическое воспитание детей в семье (М., 1989)
Организационная работа	<p><i>Чтение художественной литературы</i> Кларина Л. «Уроки Гнома Эконома и Феи Экономии», Лада И. «Новый дом», Бомент А. «Дом, в котором мы живём», Габе Д. «Работа», Липсиц И. «Удивительные приключения в стране экономики», Корчак Я. «Маленький бизнесмен», Кнышов Л. «Экономика для малышей, или как Миша стал бизнесменом», «Сказочное путешествие Экономикса и его друзей»</p> <p><i>Продуктивные виды деятельности</i> Изготовление банкнот и банковских карточек. Рисование денег своей группы</p> <p><i>Беседы с гетьми</i> «Как играть». «Какие роли». «Что такое цена». «Перспектива покупок»</p> <p><i>Дидактические игры</i> «Сделай покупку», «Рынок одного товара», «Цепочка экономических слов»</p> <p><i>Экскурсии:</i> к Сбербанку, в магазин</p> <p><i>Занятия</i> Рисование «Монеты». Познание «Деньги. Какие бывают деньги. Зачем нужны людям деньги»</p>	<p>Придумывание воспитателем материала для игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> • для кассира; • охранников; • клиентов. <p>Планирование календарных планов. Разработка конспекта игры «Банк»</p>

Процесс	Совместная деятельность педагога и детей	Деятельность педагога
Работа с родителями	Экскурсия родителей с детьми в банк	Консультации «Зачем дошкольникам экономика». «Полезные привычки в быту — тоже экономика»
Основной		
Систематизация информации	Организация игрового пространства: банк (касса, банкомат, охранники); магазин (атрибуты — муляжи продуктов, касса, деньги); дом — уголок группы. Принятие детьми на себя роли	Обеспечение руководства. Распределение ролей
Игровая деятельность детей	Поиск решения с помощью педагога. Повторение за педагогом диалогов персонажей	Использование многоперсонажных сюжетов. Обучение элементам развития сюжета. Принятие на себя второстепенной роли. Использование предметов-заместителей
Заключительный		
Итог	Участие детей в обсуждении проведённой игры. Оценка умения играть вместе	Подведение итогов игры, предложение гипотезы о дальнейшем разворачивании сюжета. Диагностика игровых умений

Словарный минимум

Часть словаря	Старшая группа	Подготовительная к школе группа
Профессии	Управляющий, консультант, кассир, охранник	Секьюрити, программист
Орудия труда	Телефон, деньги, ручка, компьютер, пластиковая карточка, фотоаппарат	Мобильный телефон, ноутбук, видеокамера, визитки, пейджер, аппарат для подсчитывания денег

Часть словаря	Старшая группа	Подготовительная к школе группа
Трудовые действия	Согласовывать, печатать, отвечать, проверять, обслуживать, руководить, выдавать, оформлять	Информировать, за- верить, обслуживать, руководить, выдавать, оформлять
Качества труда	Вежливо, внимательно, своевременно, ответственно, быстро	Высококачественно, организованно, добросовестно, чётко, правдиво, энергично.
Общественная значимость	быстро продавать; зарабатывать деньги; качественно обслуживать клиентов; информировать вовремя и правдиво	
Результаты труда	Качественное обслуживание клиентов, ознакомление с экономическими новостями	
Учреждения	Банк, милиция, автомобильный парк, магазин, почта-Интернет, охранный агентствo, монетный двор	

ПЛАН-СХЕМА КОНСПЕКТА СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ «БАНК»

Цель: сформировать у детей умение играть в сюжетно-ролевую игру «Банк».

Задачи: учить детей играть в сюжетно-ролевую игру «Банк»; формировать умения словесно обозначать игровую роль, реализовывать специфические ролевые действия, развёртывать парное ролевое взаимодействие; развивать умение детей играть дружно, коллективом.

Структура игры	Общие методические приёмы	Методические приёмы, используемые в игре
Задачи	<p>Формировать умение словесно обозначать игровую роль.</p> <p>Реализовывать специфические ролевые действия.</p> <p>Развивать парное ролевое взаимодействие.</p> <p>Формировать элементарные ролевые диалоги</p>	<p>Формировать умение обозначать свои роли — контролёр, кассир, охранник, оператор, консультант.</p> <p>Учить выполнять роли: кассир выдаёт деньги, считает; управляющий руководит, подписывает; охранник просматривает видеозаписи</p>

Структура игры	Общие методические приёмы	Методические приёмы, используемые в игре
Общая стратегия игрового взаимодействия с детьми	<p>Включать детей в ролевое взаимодействие.</p> <p>Подключать к игре ребёнка, взяв на себя дополнительную игровую роль.</p> <p>Взяв на себя игровую роль, втягивать в игру детей, предлагая им новые сюжетные события</p>	<p>Вступительная беседа о работе банка.</p> <p>Распределить роли.</p> <p>Обозначить роль: кассир берёт у клиента сберегательную книжку, отсчитывает, сколько выдать денег, выдаёт деньги и др.</p> <p>Организовать пространство и подобрать атрибуты</p>
Способы руководства игрой	<p>Использовать многоперсонажные сюжеты.</p> <p>Принять на себя второстепенную роль (воспитатель).</p> <p>Ограничить использование образной игрушки (больше предметов-заместителей)</p>	<p>Взять на себя роль управляющего банка, осуществлять руководство банком (игрой).</p> <p>Предложить использовать предмет-заместитель (кубик — телефон)</p>
Структура сюжета игры	<p>Многоперсонажные сюжеты, где одна из ролей непосредственно связана со всеми остальными.</p> <p>Последовательность сюжетных событий развёртывается через последовательное взаимодействие</p>	<p>Сюжет игры: дом или работа — банк — магазин — семья, клиенты (мама), охранник (папа), кассир (мама), продавец (мама). Из дома идут в банк, затем в магазин, потом домой</p>