

**Проект «Игровой час для дошкольников»
Сюжетно - ролевая игра «Кафе-Пиццерия»
в Старшей группе (5-6 лет)**

Вид проекта: познавательный - игровой.

Цель: Обогащение игрового опыта детей, который позволят им в дальнейшем самостоятельно организовывать игру.

Задачи:

- расширять знания детей о кафе;
- продолжать знакомить детей с профессией пиццмейкер, кассир, официант и др.;
- закреплять представления детей о труде взрослых;
- активизировать речевое взаимодействие детей в игре, умение поддерживать беседу;
- формировать навыки культурного поведения;
- умения позитивно общаться и взаимодействовать со сверстниками, проявлять доброжелательность и уважение друг к другу;
- способствовать развитию у детей творческого потенциала в процессе игры.

Участники проекта: дети группы «Пчёлки» 5 -6лет (6 мальчиков, 6 девочек)

Атрибуты и реквизит:

- Вывеска «Пиццерия «ЖАР - ПИЦЦА»;
- униформа для поваров, официантов (фартуки, головные уборы);
- столики, папки-меню;
- модуль «Кухня» с набором необходимой посуды;
- муляжи овощей, продуктов питания, сладостей;
- бумажные салфетки;
- кошельки, деньги, сумочки, ручки, блокноты;
- игра на липучках «Собери пиццу»

Актуальность проекта: 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 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 ситуациях, 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.

Формы и методы реализации проекта:

Беседы, ООД, чтение и обсуждение произведений художественной литературы, продуктивная деятельность, дидактические игры, строительно -конструктивные игры, обыгрывание сюжетно - ролевых, игровых ситуаций.

Ожидаемые результаты:

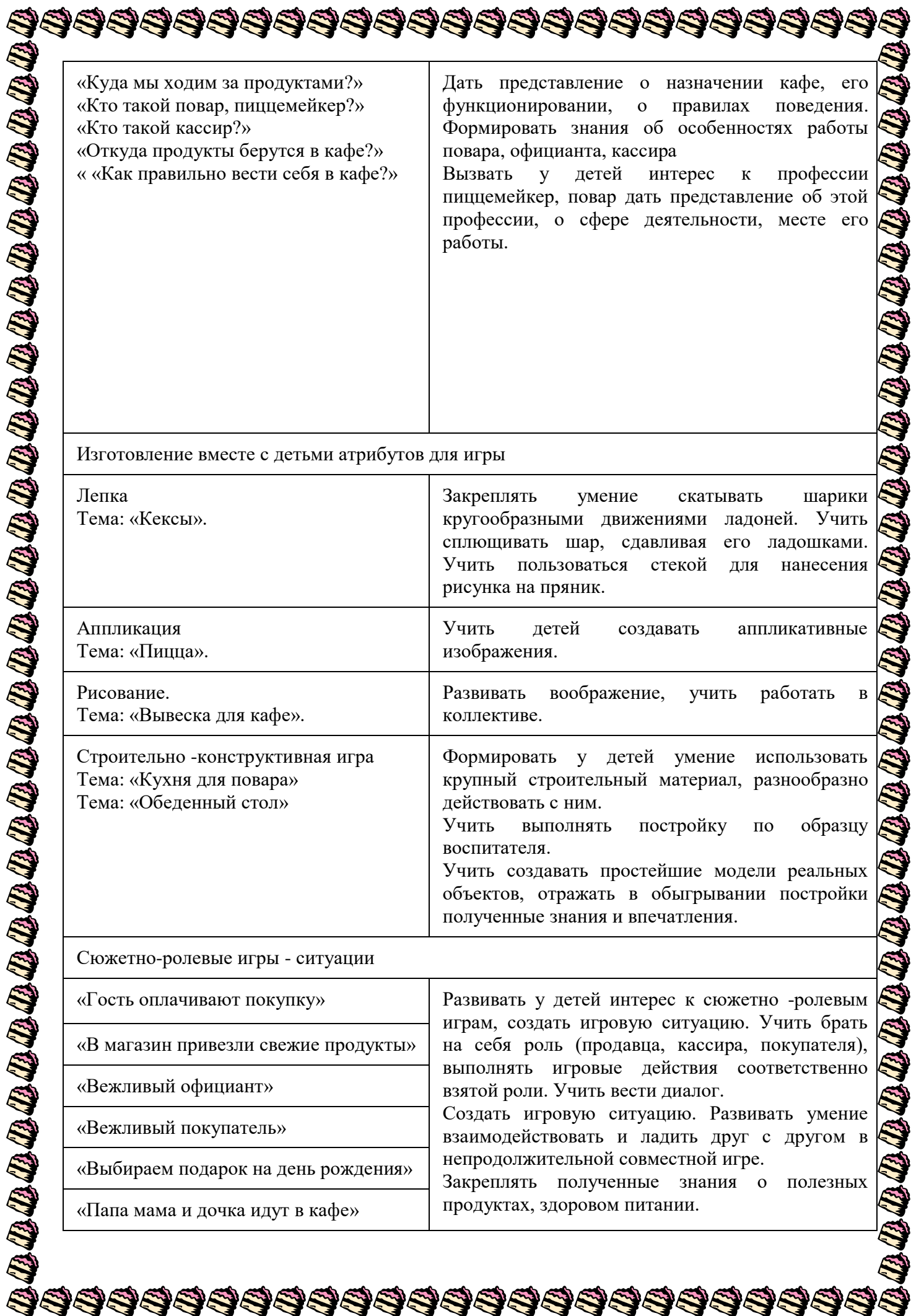
- формирование и развитие ролевого поведения у дошкольников;
- совершенствование и расширение игровых умений;
- обогащение и расширение представлений у детей по теме «Кафе-пиццерия», о культуре взаимодействия с окружающими людьми;
- развитие диалогической речи (наличие умения составлять диалоги в соответствии с принятой ролью);
- формирование культуры позитивного поведения;
- совершенствование навыков партнерского взаимодействия в парах.

Этапы работы над проектом:

- подготовительный;
- основной;
- заключительный - результаты работы над проектом.

содержание проектной деятельности игрового часа

Этапы	Задачи
I этап. Подготовительный	
Наблюдение за сюжетно - ролевыми играми детей.	Проанализировать поведение детей в сюжетно - ролевых играх с точки зрения реализации игрового замысла, разнообразия игровых действий.
Разработка тем и содержания бесед, ООД, подбор художественной литературы по теме проекта, подбор иллюстративного материала на темы: “Овощи”, “Фрукты”, “Кафе”.	Расширение представлений об окружающем по теме “Кафе-пиццерия”. Обогатить жизненный опыт и впечатления детей.
Подбор, приобретение, изготовление обучающих дидактических игр, подбор сюжетно - ролевых игр - ситуаций.	Обогатить игровой опыт детей.
Организация сюжетно - ролевой игры (игры, мероприятия в подготовке к игре)	
Предварительные беседы, для обогащения знаний детей	



Активизирующее общение игромастера с детьми в процессе игры

Побуждение детей к ролевым высказываниям:

«Кто хочет быть официантом?»

«Что делает пиццмейкер?»

Побуждать отвечать на вопросы игромастера об игре, игровой роли, выполняемых действиях.

Способствовать развитию самостоятельной игры детей, поиску новых игровых задач и способов их решения.

II этап. Основной (практический)

Ход игры:

Игромастер приглашает детей к игре, не навязывая сюжет, дети сами распределяют и выбирают роли *«В нашем городе открылась пиццерия.*

Срочно требуются повара, официанты»

Ребята, кто-нибудь из вас хочет поработать поваром и официантом?

Но прежде, давайте вспомним:

- Что такое кафе «Пиццерия»? (это место, где выпекают и продают пиццу).

- Люди каких профессий работают в пиццерии? (повар, официант, администратор)

- А какую работу они выполняют? (Ответы детей).

- А что такое пицца? (Ответы детей)

Ребята, я вам предлагаю отправиться в новую пиццерию «ЖАР-ПИЦЦА».

- Кто любит кушать пиццу? (ответы). А кто любит готовить? (возможен вариант- никто)

- Кто готовит пиццу? (пиццмейкер)

- Кто хочет быть поваром?

- Какой должен быть повар? (аккуратный, здоровый, быстрый...)

- У повара и пиццмейкер есть специальная одежда- это фартук, колпак или косынка. Одевает он это для того, чтобы ворсинки, волосы не попадали в еду. И, вообще, такую одежду одевают не только повара, но и кондитеры, продавцы, официанты.

Поздравляем вас, вы становитесь лучшими поварами!

Идите на кухню (вручаются колпаки и халаты)

- А кто хочет стать официантом? (одевают фартуки), им предлагается занять свои рабочие места)

- Я возьму на себя роль администратора пиццерии – буду встречать посетителей, провожать за столики и следить за тем, чтоб гостям было комфортно. Согласны?

- А кто приходит в пиццерию? (посетители). Остальные ребята будут посетителями пиццерии.

- Чтобы идти в пиццерию, что нам необходимо? (деньги)

Посетители проходят за столики. Потом делают заказ и ждут его. Официанты принимают заказ, передают его поварам.

Повара приступают к работе - приготовлению заказанного ими вида пиццы.

Официанты разносят пиццу, напитки.

Посетители кушают и расплачиваются за заказы.

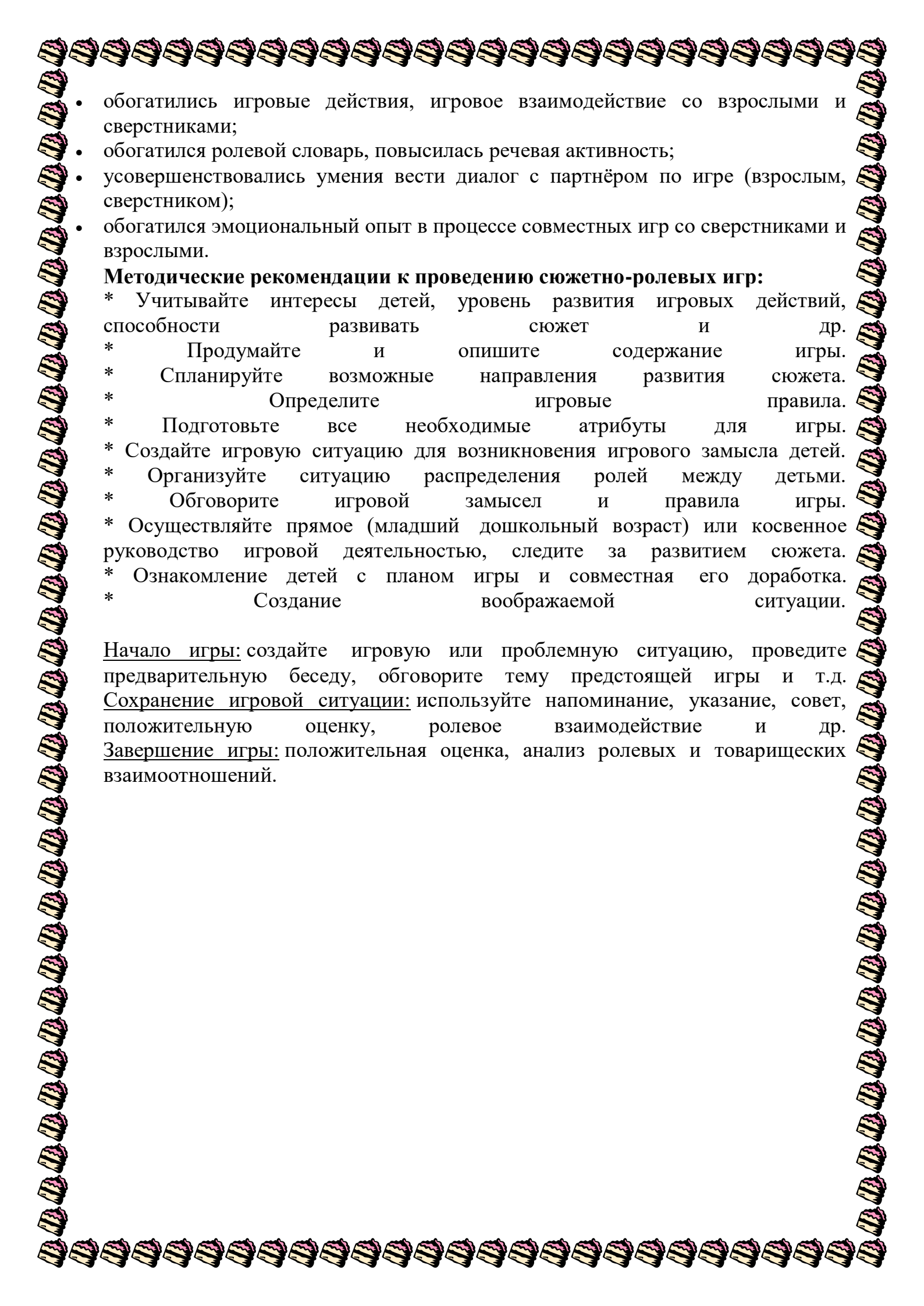
III этап. Заключительный

Анализ результатов проекта.

Оценить эффективность реализации проекта

Результаты реализации проекта:

- обогатился жизненный опыт, расширились представления об окружающем мире;
- обогатился игровой опыт, в том числе, через совместные игры со взрослыми;

- 
- обогатились игровые действия, игровое взаимодействие со взрослыми и сверстниками;
 - обогатился ролевой словарь, повысилась речевая активность;
 - усовершенствовались умения вести диалог с партнёром по игре (взрослым, сверстником);
 - обогатился эмоциональный опыт в процессе совместных игр со сверстниками и взрослыми.

Методические рекомендации к проведению сюжетно-ролевых игр:

- * Учитывайте интересы детей, уровень развития игровых действий, способности развивать сюжет и др.
- * Продумайте и опишите содержание игры.
- * Спланируйте возможные направления развития сюжета.
- * Определите игровые правила.
- * Подготовьте все необходимые атрибуты для игры.
- * Создайте игровую ситуацию для возникновения игрового замысла детей.
- * Организуйте ситуацию распределения ролей между детьми.
- * Обговорите игровой замысел и правила игры.
- * Осуществляйте прямое (младший дошкольный возраст) или косвенное руководство игровой деятельностью, следите за развитием сюжета.
- * Знакомление детей с планом игры и совместная его доработка.
- * Создание воображаемой ситуации.

Начало игры: создайте игровую или проблемную ситуацию, проведите предварительную беседу, обговорите тему предстоящей игры и т.д.

Сохранение игровой ситуации: используйте напоминание, указание, совет, положительную оценку, ролевое взаимодействие и др.

Завершение игры: положительная оценка, анализ ролевых и товарищеских взаимоотношений.