Ачисова Елена Михайловна старший воспитатель
МДОБУ «Детский сад № 4 «Дюймовочка»
комбинированного вида
г. Минусинска, Красноярского края
E-mail - elena.achisova@mail.ru

Деловая игра «Экспресс «Дюймовочка №4»

Цель: Выработка и закрепление навыков воспитателей при организации сюжетно-ролевой игры;

Задачи: закрепить умения педагогов работать в группах; развивать творческий подход в организации и управлении игрой.

Ход игры

Старший воспитатель предлагает воспитателям деловую игру «Педагогический экспресс «Дюймовочка». Знакомит с атрибутами (столы – вагоны, жд. билеты с вопросами), распределяет роли: воспитатели – пассажиры, заведующая – начальник поезда, старший воспитатель – проводник). Воспитатели – пассажиры приобретают билеты (на билетах номер вагона и вопрос, (в качестве оплаты за проезд педагог отвечает на вопрос и занимает место в вагоне, каждый вагон – это отдельная микрогруппа педагогов по 3-4 человека). Всего 4 вагона. Начальник поезда подает сигнал к отправлению, и под веселую музыку экспресс начинает свой путь.

<u>Вопросы на билетах (</u>в зависимости от числа педагогов количество вопросов можно добавить или повторить)

1. Первая игрушка малыша? (погремушка)
2. Ход игры по - другому? (содержание игры)
3. Игры, обогащенные жизненным опытом? (сюжетные)
4. Качество знаний, иначе, по - другому? (уровень).
5. Вид спортивной игры с использованием мяча? (футбол)
6. Пособия для организации сюжетно-ролевой игры? (атрибуты)
7. Необходимый компонент игры - без чего не начнешь игру? (замысел)
8. Современный лёгкий детский конструктор? (лего)
9. Спутник жизни детей? (игрушка)
10. Место покупок в быту и в игре? (магазин)
11. Разговор между двумя лицами? (диалог)
12. Свод требований, предъявляемый к кому то, к чему-то? (правила)
13. Что распределяют между собой участники игры? (роли)
14. Старинная настольно-печатная игра? (лото)
15. Любимая самостоятельная деятельность детей? (игра)

1. СТАНЦИЯ «ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ»

Все пассажиры в вагонах получают разрезанную таблицу «Этапы развития сюжетно-ролевой игры» (*Приложение 1*), составляют ее и затем происходит обсуждение, обобщение. Первый вагон отвечает по младшему возрасту, второй по среднему возрасту, третий по старшему возрасту, четвертый по подготовительному к школе возрасту. *(Начальник поезда и проводник дают оценку в правильности ответов. Каждый «вагон» ответивший правильно получает жетон).*

ИГРА–РАЗРЯДКА «ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ»

Тип игры разминка, диагностика команды. В игре участвуют группа по тройкам плюс сменный ведущий. Размер группы от 10 человек и более. Длительность 5-10 минут.

Правила проведения игры:

Группа разбивается на команды по 3 человека. Два участника встают лицом друг к другу и держатся за руки («домики»), третий стоит внутри «домика» («люди»).

Домики всегда двигаются в паре, не разжимая руки. Один должен быть лишним — «бездомный», он — ведущий.

Если ведущий говорит команду: «домики», то все «домики» оставляют своих «людей» и ищут новых. «Люди» остаются на месте. Оставшийся без «домика» становится новым ведущим.

Если ведущий говорит: «люди», то все «люди» оставляют свои «домики» и ищут новые. «Домики» остаются на месте. Оставшийся без «домика» становится ведущим.

Если ведущий говорит: «землетрясение», то все: и «люди» и «домики» ищут себе новых. Оставшийся без «домика» становится ведущим.

Интерпретация результатов. Оценивается внимание и скорость реакции, умение уступить, лидерство.

2. СТАНЦИЯ «ПРАКТИЧЕСКАЯ»

«Проводник» - старший воспитатель дает установку пассажирам: - «Для следующего задания необходимо выбрать позицию, с которой вы будете рассматривать вопросы, кем вы будете?». Всего 4 вагона, Пассажиры: 1 вагон - Родители, 2 вагон - Воспитатели, 3 - Администрация, 4 - Эксперты. *Каждая группа «Вагон с пассажирами» получают конверт с двумя вопросами, обсуждают, выбирают ответчика, который дает полный ответ, остальные «Вагоны с пассажирами» слушают, дополняют. «Эксперты», слушают всех, анализируют, обобщают и делают выводы, фиксируют результаты.* Начальник поезда и проводник дают оценку, учитывая мнение экспертов. «Вагон» ответивший более подробно и доступно получает жетон.

ВОПРОСЫ В КОНВЕРТАХ:

1. **Перечислите, какие сюжетно-ролевые игры младшим дошкольникам, вы бы добавили, как: Родители, Воспитатели, Администрация и почему?** (каждый «Вагон» выбирает свою позицию)

(в младшей группе дети играют в «Дочки-матери», «Парикмахерская», «Пароход», «Автобус», «Больница», «Детский сад», «Магазин», с машинами и со строительным материалом).

Какие сюжетно-ролевые игры в средней группе вы бы добавили, как: Родители, Воспитатели, Администрация и почему? (каждый «Вагон» выбирает свою позицию)

- *(Ателье», «Аптека», «Столовая»)*

Какие сюжетно-ролевые игры в старшем дошкольном возрасте вы бы добавили, как: Родители, Воспитатели, Администрация почему? (каждый «Вагон» выбирает свою позицию)

- *(«Аптека», «Поликлиника», «Салон красоты», «Макдональдс» «Космонавты», «Мы строители», «Библиотека», «Школа», военизированные игры т.е. всё зависит от игровых предпочтений детей)*

2. **Составить рекомендации по проектированию развивающей среды для сюжетно-ролевой игры «Библиотека»: в группе (с позиции воспитателей), в домашних условиях (с позиции родителей), в условиях ДОУ (с позиции администрации).** Эксперты выбирают наиболее часто встречающиеся рекомендации, составляют памятку.

3. СТАНЦИЯ «ИНТРИГУЮЩАЯ»

Начальник поезда вносит черный ящик. Участникам игры предлагается отгадать, что за предмет лежит внутри. *(За быстрый и правильный ответ команда получает жетон)*. Проводник даёт описание предмета:

- Этот предмет может быть использован во многих сюжетно-ролевых играх, например, «Дочки-матери», «Магазин», «Почта». Предмет может иметь разную форму. Его очень любят использовать девочки начиная с младшей до подготовительной группы и старше. **(Сумочка).**
- Этот атрибут имеет широкое применение и используется во многих сюжетно-ролевых играх «Семья», и «Почта», и «Больница». Предмет имеет форму круга. Эта излюбленная игрушка мальчишек. **(Руль).**

Двигаемся дальше.

4. СТАНЦИЯ «КОНЕЧНАЯ»

Наш педагогический экспресс прибыл в конечную точку нашего путешествия.

Давайте подведем итоги и проанализируем полученные результаты. «Вагон» получивший больше всего жетонов получает методическое пособие по организации сюжетно-ролевой игры, остальные команды получают

памятки по организации сюжетно-ролевой иргы. Старший воспитатель подводит итог, обобщает полученные результаты.

Используемая литература

1. Габрусевич С.А., Зорин Г.А. От деловой игры — к профессиональному творчеству: Учеб. -метод. пособие. — Мн.: Университетское, 1989г.
2. Гинзбург Я.С., Коряк Н.М. Социально-психологическое сопровождение деловых игр // Игровое моделирование: Методология и практика. — Новосибирск: Наука, 1987г.
3. Комаров В.Ф. Управленческие имитационные игры. — Новосибирск: Наука. Сибирское отделение, 1989г.
4. Платов В.Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: Учебник. — М.: Профиздат, 1991г.
5. Смолкин А.М. Методы активного обучения: Науч.-метод. пособие. — М.: Высш. шк. 1991г.
6. Хруцкий Е.А. Организация проведения деловых игр: Учеб. Пособие для преподавателей сред. спец. учеб. заведений. — М.: Высш. шк. 1991г.

Приложение 1

Возраст	Характер игровых действий	Выполнение роли	Развитие сюжета в воображаемой ситуации
3 - 4 года	Отдельные игровые действия, носящие условный характер	Роль осуществляется фактически, но не называется	Сюжет - цепочка из двух действий, воображаемую ситуацию удерживает взрослый
4 -5 лет	Взаимосвязанные игровые действия, имеющие четкий ролевой характер	Роль называется, дети могут по ходу игры менять роль	Цепочка из 3 -4 взаимосвязанных действий/ дети самостоятельно удерживают воображаемую ситуацию
5 - 6 лет	Переход к ролевым действиям, отображающим социальные функции людей	Роли распределяются до начала игры, дети придерживаются своей роли на протяжении всей игры	Цепочка игровых действий, объединенных одним сюжетом, соответствующим реальной логике действий взрослых
6 - 7 лет	Отображение в игровых действиях отношений между людьми (подчинение, сотрудничество). Техника игровых действий условна	Не только роли, но и замысел игры проговариваются детьми до ее начала	Сюжет держится на воображаемой ситуации, действия разнообразны и соответствуют реальным отношениям