

Проект по улучшению качества образовательной среды в макросреде ДОУ Сюжетно-ролевая игра «Город профессий»



Авторы: Царан Т.Е. педагог-психолог;
Зимнухова О.В. – старший воспитатель;
Ковалева А.Ф. – заместитель заведующего по УВР;
Осипова Т.В.- учитель-логопед;
Рагимова Р.Ф.- учитель-логопед;
Федотова Н.А. – воспитатель;
Максимова Н.А. – воспитатель;
Шаньгина Е.В. – воспитатель;
Чукштайкина Н.А. – воспитатель;
Шаманаева А.Ю. – воспитатель;
Наумова Н.В. – воспитатель;
Лодина Т.А. – воспитатель;
Чухломина А.В. – воспитатель;
Громова Ю.В. – воспитатель;
Малаева Е.В.– воспитатель;
Зевакина А.А. – воспитатель;
Купрова Л.М. – воспитатель;
Елисеева Л.А. – воспитатель;
Прокопьева А.В. – воспитатель;
Микитюк Н.М. – воспитатель;
Потоцкая Е.И. – воспитатель;
Одаренко О.С. – воспитатель;
Смирнова А.А. – воспитатель.

Проект направлен на создание условий для полноценного гармоничного развития, воспитания и обучения детей от 4 лет до 8 лет на уровне их индивидуальных возможностей.

Основные ориентиры повышения качества дошкольного образования:

- организация жизни детей в детском саду, направленная на формирование у дошкольников жизненных компетенций;
- создание условий для учёта особенностей развития каждого ребёнка, его семьи, интересов и приоритетов группы;
- пересмотр содержания образования для детей дошкольного возраста с учётом индивидуальных особенностей и возможностей детей;
- отказ от копирования школьных технологий и форм организации обучения;
- включение родителей в образовательный и воспитательный процесс в качестве партнёров;
- стремление к формированию здорового, инициативного, активного и самостоятельного ребёнка.

(В рамках реализации национального проекта «Образование» в ДОУ.

Проект «Успех каждого ребенка». Задача проекта: формирование эффективной системы выявления, поддержки и развития способностей и талантов у детей и молодежи, направленной на самоопределение и профессиональную ориентацию всех обучающихся.)

Предназначение проекта: проект предназначен для социально-личностной ориентированности и мотивации всех видов детской деятельности, поддержания эмоционально-положительного настроения ребенка.

Цель проекта: создание адаптивной среды для знакомства дошкольников с профессиями через сюжетно-ролевую игру.

Новизна заключается в создании условий для свободного выбора детьми совместно со взрослыми игрового пространства в процессе освоения пространства ДОУ.

Место реализации проекта: в коридорах и рекреациях ДОУ, организация нескольких игровых пространств, объединенных общей идеей знакомства с профессиями.

Адресная направленность проекта: проект предназначен для воспитанников среднего и старшего дошкольного возраста.

Срок реализации проекта: 2024г.

Перечень игровых пространств:

Игровые пространства	Перечень материалов и оборудования, в том числе неоформленный материал	Атрибуты, изготовленные детьми	Примерные игровые действия
«Кафе» Игровые роли: бармен, продавец, кассир,	кофе-машина, камера хранения, стол и стулья, атрибуты для игры в кафе	Ценники для товаров, таблица заказов поставщику	Дети договариваются о ролях, надевают атрибуты и аксессуары, кассир встает к кассе, бариста к кофе-машине, покупатели выбирают

<p>посетитель кафе, поставщик товара, официант</p>	<p>(хлебобулочные изделия, посуда, поднос, салфетки меню, кассовый аппарат с денежными знаками, фартук, колпак, блокнот для записей заказов,) ширма с условными обозначениями игровых пространств, игровой кубик.</p>		<p>товар, оплачивают его, продавец отпускает товар, посетители кафе выбирают и заказывают напитки, официант приносит заказы, убирает посуду. Поставщик приходит за расчетом к продавцу, продавец делает заказ поставщику на новую партию товаров.</p>
<p>«Магазин» Игровые роли: продавец, кассир, покупатель, поставщик товара</p>	<p>полки и прилавки, муляж транспортировочной ленты, бейдж продавца, касса, деньги, ценники, продуктовая корзина для покупателей, муляжи овощей, фруктов, хлебобулочных изделий, молочных и других продуктов.</p>	<p>Ценники для товаров, наименования товаров</p>	<p>Дети распределяют роли, разбирают атрибуты, в магазин приходит покупатель. Консультируется с продавцом о том, что лучше приобрести, и что сколько стоит. Продавец следит, чтобы все товары лежали на своих полочках, подсказывает покупателю, где в магазине расположены различные отделы, следит за тем, чтобы покупатель по ошибке не ушел из магазина с неоплаченным товаром. Продавец обслуживает покупателя на кассе, предлагает товары из прикассовой зоны по сниженной цене. Покупатель расплачивается за товар, получает сдачу,</p>

<p>«Музей» Игровые роли: экскурсовод, посетитель музея, реставратор</p>	<p>Указка для экскурсовода, микрофон, папка-планшет с картой-маршрутом по музею (иллюстрации, фото экспонатов музея), детский фотоаппарат, карточки схемы правила поведения в музее. Дидактическая игра «Что было раньше, что сейчас?» Печь русская передвижная; колодец передвижной, салфетки вязаные, самовар, кровать кукольная, куклы в русской народной одежде, дрова, чугунки, рушники, люлька плетеная, кукла в люльке, валенки, пуховой платок, лоскутное одеяло, посуда деревянная (кувшин, кружки, ложки), муляжи овощей и фруктов.</p>	<p>Образцы хлебобулочных изделий</p>	<p>уходит из магазина. Дети распределяют роли, берут атрибуты. <u>Экскурсовод</u> 1. Экскурсовод знакомит экскурсантов с правилами поведения в музее. 2. Проводит экскурсию по музею. 2. Знакомит экскурсантов с историей экспонатов, событиями связанными с ними, рассказывает о людях , которые ими пользовались. 3. Экскурсанты внимательно слушают экскурсовода, а в конце экскурсии могут задать вопросы. 4. Экскурсовод вежливо общается с экскурсантами. 5. играет в дидактическую игру «Что было раньше, что сейчас?» 5. В конце экскурсии нужно поблагодарить экскурсовода. <u>Пекарь</u> Дети надевают фартуки, выбирают нужные атрибуты, садятся за стол, лепят хлебобулочные изделия по образцу или по замыслу, ставят их в печь. <u>Рукодельница</u> Дети надевают фартуки, берут атрибуты, выбирают схемы, по которым</p>
---	---	--------------------------------------	--

	<p>Карточки для изготовления хлебобулочных изделий, рецепты- схемы продуктов, соленое тесто, формочки, стеки, разделочные доски, весы, скалки; карточки задания для изготовления формы хлебобулочных изделий (завиток, хлебец, батон, плюшка и др.); разные ткани, нитки, пуговицы, детская швейная машина, ножницы, образцы и схемы вышивок ,куклы тряпичные, папка с мастер классом «Кукла Берегиня»; стол реставратора (лупа, краски, кисти, карандаши цветные, простые карандаши), дидактические игры «Дорисуй узоры», «Найди узор» ,«Найди</p>		<p>можно сделать кукол, приступают к работе. <u>Реставратор</u> 1.Вернуть «предмету искусства» прежний вид (книга, предмет мебели, картина) 2.Исправить внешний вид «предмета искусства» не нарушив прежней красоты. 3.Подклеить, подрисовать незаметно, так чтобы не отличалось от первоначального вида. <i>Например,</i> <i>«Реставрация книги»:</i> 1.Определить какой ремонт требуется книге. 2.Подобрать необходимый по цвету и размеру материал 3. Вспомнить правила работы с клеем и ножницами. 4.Проверить свои действия</p>
--	---	--	---

	предмет», «Собери узор»		
«Поезд» Игровые роли: кассир, проводник поезда, пассажир, повар в вагоне- ресторане, официант	<p>Меню с описанием блюд; чебуреки; вареники; пельмени – имитация; одноразовая посуда; коробочки сока, конфет, чая; салфетница и салфетки; тележка для развоза пищи; касса; диван; стол; стулья; передвижной стеллаж; фломастеры, коврик (пазлы); шторы ЖД; часы (3 шт.); костюм повара; костюм проводника; костюм машиниста поезда; чемодан; руль; билеты в поезд; удостоверение машиниста; Другое: Правила поведения и нахождения в поезде; Иллюстрации и фотографии; Шашечная доска; Карандаши; Раскраски; Колонка.</p>	<p>Макет поезда; хлеб; яичница; колбаса; сыр; спагетти, билеты на поезд, расписание отправления поездов, стоимость билетов</p>	<p>Дети распределяют роли, выбирают атрибуты, кассир идет за стойку кассы, уточняет пункт назначения, продает билеты, берет плату, пассажиры проходят в вагон, проводник проверяет билеты, указывает места, машинист дает сигнал к отправлению поезда. Официант приходит к пассажирам за заказом, сообщает повару о заказе, повар готовит еду, официант приносит заказ, берет плату за заказ, забирает посуду, спрашивает понравилась ли еда. Проводник выдает пассажирам игры, раскраски, сообщает о следующей станции</p>

<p>«Библиотека» Игровые роли: библиотекарь читатель</p>	<p>Передвижной стеллаж для книг, стол, доска для записей, два кресла, стулья для детей, полка навесная, ширма с литературной игрой</p>	<p>Книжки-малышки, читательские формуляры, журналы библиотекарей, каталоги книг.</p>	<p>Дети распределяют роли, берут атрибуты. Посетители библиотеки выбирают книги, библиотекарь заполняет формуляры, записывает в библиотеку, рассказывает правила пользования книгами и правила поведения в библиотеке. Посетители библиотеки играют в литературную игру.</p>
<p>«Космос» Игровые роли: космонавт, космоконструктор.</p>	<p>Ракета картонная большая, ракета картонная малая – макет, ракета пластиковая разборная – макет, телескоп, стол с дидактическими играми (пазлы, настольные игры), стол для творчества (карандаши, бумага, фломастеры, ножницы, картон и др), костюмы космонавтов, шлемы космонавтов, игровой набор «Космоконструктор»</p>	<p>Меню космонавтов, карточки космонавта, режим дня космонавта</p>	<p>Дети распределяют роли, разбирают реквизит, строят модели по схемам, забираются в ракету, выбирают себе космический обед, разрабатывают карты движения по орбите.</p>
<p>«Город» Игровые роли: водител и машин, инспектор</p>	<p>Жилеты, макеты светофора, регулировочный жезл, полотно «Пешеходный</p>	<p>макет улицы, конверты-кошелек для денег</p>	<p><u>Экскурсия по городу на автобусе:</u> экскурсия проводится на игровом автобусе, экскурсовод встречает детей,</p>

<p>ДПС, пешеходы, оператор АЗС, автослесарь СТО, кондуктор, водитель автобуса, пассажиры, экскурсовод, фотограф.</p>	<p>переход», машины, переносные дорожные знаки, макет улицы, серия плакатов «Дорожная грамота», папка «Мой Красноярский край», фотовывески достопримечате льностей города Красноярска, микрофон, автобус, руль, фотоаппарат, жезл, макет- ширма «автомастерская », «автозаправочн ой станции (АЗС)», «автомойка», накидка «автобус», коляски и куклы, дидактическое пособие «Школа»</p>		<p>провожает в автобус, напоминает правила поведения в автобусе, водитель начинает движение. Могут быть разные остановки. -остановка около макета острога с его изучением. -остановка «Мой Красноярский край» с изучением папки с дидактическими играми и информацией про Красноярский край. -остановки около фотографий разных мест города. Фотографии вывешиваются в зависимости от темы экскурсии: знаковые места советского района (ДК труда, мемориал победы, муралы, парк Гвардейский, памятник самолету МИГ-21 на Краснодарской, Сквер космонавтов, Эйфелева башня), знаковые места (краеведческий музей, ЖД вокзал, БигБен, часовня Параскевы Пятницы, памятник Поздееву, Красноярская ГЭС), места культуры и отдыха (Парк «Бобровый лог», Скульптура Волк – спортсмен, «Исторические врата», Памятник Андрею Дубенскому, Остров Татышев, Парк флоры</p>
--	---	--	--

		<p>и фауны «Роев ручей», Памятник «Царь-рыба» и смотровая площадка, «Столбы»), мосты Красноярска (Николаевский мост, Коммунальный мост, Коркинский мост - три семерки, Мост на обходе Красноярска, Виноградовский, Октябрьский мост), театры Красноярска (Драматический театр им. А. С. Пушкина, Красноярский краевой театр кукол, Театр музыкальной комедии, Красноярский театр юного зрителя, Театр оперы и балета им. Д. А. Хворостовского,) .</p> <p>С обратной стороны каждой фотографии размещена информация о месте.</p> <p><u>Встреча с инспектором ДПС</u></p> <p>Сюжеты могут быть с проигрыванием дорожных ситуаций с участием инспектора ДПС. Также инспектор может напомнить правила дорожного движения, подвести детей к плакатам и обсудить их.</p> <p><u>Дети едут на автобусе в школу</u></p> <p>Дети с родителями едут на игровом автобусе в школу. Пассажиры заходят в автобус. Кондуктор принимает оплату за проезд.</p>
--	--	--

		<p>Родитель напоминает правила поведения в автобусе. Водитель начинает движение. Пассажиры приезжают, дети идут в школу. Играют в школу с игровым пособием «Школа».</p> <p><i>Игры с макетом-ширмой</i></p> <p><i>«автомастерская»,</i></p> <p><i>«автозаправочной станции (АЗС)»,</i></p> <p><i>«автомойка»</i></p> <p><u>На станции</u></p> <p><u>технического обслуживания</u></p> <p>Водитель приезжает на СТО, автослесарь проверяет работу машины, если находит неисправность ремонтирует.</p> <p><u>Ситуации на дороге.</u></p> <p>Водитель останавливается на дороге, обращается к другому водителю с просьбой показать, где расположена автозаправочная станция. Или произошла неисправность автомобиля на дороге, просьба показать на автомастерскую.</p> <p><u>Посещение</u></p> <p><u>автозаправочной станции (АЗС)</u></p> <p>Водитель приезжает на АЗС, вставляет шланг в бак машины, оплачивает бензин, заправляется.</p>
--	--	--

			<p><u>Посещение автомойки</u> Сюжет посещения автомойки может быть обыгран как посещение автомойки самообслуживания, так и посещение автомойки с персоналом.</p>
«Лаборатория»	<p>Стеллаж в форме дерева; Доска для записей настенная, стол, стулья, маркеры для доски; мерные стаканчики (20мл) – 2 шт; стаканчики с сетчатым дном (20мл) – 3 шт; активированный уголь, песок; фильтровальная бумага; соломинки; ножницы; красители 4 цвета (жёлтый, зелёный, синий, красный); Пробирки с водой (10 шт.); Пипетки (6 шт.) Картинки с ватными дисками (5 шт.); Флакон с маслом; магниты; железный порошок; зип-пакет- 1 шт; халаты – 2 шт; фартуки – 4 шт;</p>	<p>Коллекция бумаги, картона, тканей; алгоритмы опытов, журналы наблюдений, схемы, пиктограммы</p>	<p>- Выбор объекта исследования; - Проведение опытнической работы; -Занесение результатов исследования в журнал; -Научный совет; -Подведение итогов исследования. Примерный ход игры: -Я хочу пригласить Вас в нашу лабораторию. -Что такое «лаборатория»? -Кто проводит опыты и эксперименты? (учёные) -Кто помогает учёным? (помощники, лаборанты) -Как они помогают учёным? (приносят оборудование, делают записи) - Кто руководит лабораторией? (старший научный сотрудник) - ещё есть такая важная профессия эколог — это человек, который исследует экосистему, защищает природу. Воспитатель предлагает взять на себя роль старшего научного сотрудника. - Уважаемые коллеги,</p>

	<p>перчатки; Схемы опытов Журналы наблюдений; контейнеры пластиковые; контейнер пластиковый с землей и растениями, набор инструментов для ухода за растениями</p>	<p>давайте вспомним правила работы в лаборатории (работать спокойно, тихо, помогать друг другу, не торопиться, и т. д.) - Что является главным источником жизни на Земле? (вода). Экологи обеспокоены, что многие водоёмы загрязнены. Вредные вещества растворяются в воде и становятся невидимыми таким образом загрязняют воду. А жирные вещества остаются на поверхности образуя плёнку. Что же делать? (Ответы детей) Как мы можем очистить воду? 1. «Создание аппарата для фильтрации воды» Оборудование: 2 мерных стаканчика (20мл) 3 стаканчика с сетчатым дном (20мл) активированный уголь песок фильтровальная бумага соломинка ножницы Первая группа учёных сейчас проведёт опыт по очистки воды. Проходите в лабораторию, надевайте специальную одежду, проводите опыты и не забудьте всё записать в журнале (дневнике)</p>
--	---	--

		<p>наблюдений).</p> <p>Воспитатель -Ребята отгадайте загадку: Бывает маленьким, большим. Железо очень дружит с ним. С ним и незрячий, не применено найдёт иголку в стоге сена. (магнит) Магнит дружит с железом и притягивает металлические предметы.</p> <p>2.«Магнитная буря» Оборудование: Флакон с маслом Магниты Железный порошок пакет Вторая группа учёных сегодня в лаборатории покажет принцип работы магнитного поля.</p> <p>Воспитатель-Ребята, а вы знаете, как получить шесть стаканчиков с разноцветной водой имея в наличии только три цвета (синий, красный жёлтый)?</p> <p>3. «Получаем новые цвета для раскрашивания картинки» Оборудование: Красители 4 цвета (жёлтый, зелёный, синий, красный) Пробирки с водой (10 шт.) Пипетки (6 шт.) Картинки с ватными</p>
--	--	--

			<p>дисками (5 шт.) Третья группа учёных по схеме должны приготовить состав из шести цветов для раскрашивания картинки. В течение игры воспитатель следит за взаимоотношениями между детьми, при необходимости подсказывает ход исследований, помогает сделать записи в журнал. В конце игры дети - учёные отчитываются о проведении опытов, подводят итог. В лаборатории сегодня работали очень хорошие специалисты. Все умеют договариваться, доброжелательны. Лаборанты сегодня очень хорошо планировали свою работу, обсуждали свои действия со своими помощниками. В нашей лаборатории чистота и порядок. Спасибо за работу!</p>
--	--	--	--

Варианты игры: игра может быть организована в любом из пространств как отдельно, по выбору детей, так и организованно со стартом в пространстве «Кофейня».

Вариант 1:

при старте в пространстве «Кофейня» дети совместно со взрослым бросают игровой кубик и отправляются играть в выпавшее на гранях игровое пространство. Попав в то или иное игровое пространство дети изучают правила, распределяют роли, выбирают атрибуты, приступают к игре.

Вариант 2: дети выбирают игровое пространство самостоятельно, распределяют роли, выбирают атрибуты и приступают к игре.

