

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Детский сад №33»

Развитие нравственных качеств у детей старшего дошкольного возраста в игровой деятельности

Исполнитель:

Ксель Елена Владимировна,
Воспитатель 1 кв. категории

**Сборник игр, направленных на развитие
нравственных качеств у детей старшего
дошкольного возраста в игровой деятельности**

Сборник игр, направленных на развитие нравственных качеств у детей дошкольного возраста в игровой деятельности. / Учебно-методическое пособие. – Артемовский, 2014.

Составитель: Ксель Е.В.,

Рецензент: Щербакова О.В., преподаватель дисциплин
общеобразовательного цикла

В сборнике представлены игры, направленные на развитие нравственных качеств у детей старшего дошкольного возраста. Дана методика проведения игр и рекомендации по их использованию. Данный сборник предназначен для воспитателей детского сада, а также для всех, кого интересует проблема развития нравственных качеств у детей старшего дошкольного возраста в игровой деятельности.

Содержание

Пояснительная записка.....	5
Раздел 1 Театрализованные игры.....	9
1.1.Что такое хорошо и что такое плохо? (В.В.Маяковского).....	9
1.2.Красная шапочка (Ш.Перро).....	13
1.3.Два жадных медвежонка(венгерская сказка в обработке А. Красновой, В. Важдаевой).....	19
1.4.Узнай себя(стихи З.Александровой, Н.Найдёновой, Б.Ивлева).....	24
1.5.Заюшкина избушка (русская народная сказка).....	32
Раздел 2 Сюжетно – ролевые игры.....	36
2.1. День рождения.....	36
2.2.Магазин.....	37
2.3. В ветеринарной клинике.....	39
2.4. Правила движения.....	42
2.5. Автобус.....	43
Раздел 3 Дидактические игры.....	46
3.1. Какой букет цветов и кому вы хотели бы подарить?.....	46
3.2.Письма доброго сказочника.....	47
3.3.Мы друзья – товарищи.....	51
3.4.Позовём сказку.....	52
3.5.Ласковые имена.....	54
Раздел 4 Подвижные игры.....	56
4.1.Заяц и морковь.....	56
4.2.Ястреб и ворона.....	57
4.3.Гуси-Лебеди.....	58
4.4.Гуси-Лебеди.....	59
4.5.Палочка – выручалочка.....	60
Раздел 5 Методические рекомендации по организации игровой деятельности.....	62

5.1.Методические рекомендации по организации театрализованной игры.....	62
5.2.Методические рекомендации по организации сюжетно – ролевой игры.....	65
5.3.Методические рекомендации по организации дидактической игры.....	68
5.4.Методические рекомендации по организации подвижной игры.....	69
Список использованной литературы.....	71
Приложения.....	73

Пояснительная записка

Нравственность – внутренние, духовные качества, которыми руководствуется человек, этические нормы; правила поведения, определяемые этими качествами.

С.И.Ожегов. Толковый словарь русского языка.

Российское общество переживает в настоящее время духовно-нравственный кризис. Актуализация проблем нравственного воспитания в настоящее время обусловлена изменениями в общественном сознании, связанными с возрастанием потребности в гуманных отношениях, с утратой ценностно-смысловых ориентиров бытия людей в кризисном обществе.

В Концепции государственной политики в области нравственного воспитания детей в Российской Федерации и защиты их нравственности подчёркивается, что масштабы нравственного кризиса подрастающего поколения и российского общества в целом таковы, что по ряду показателей, характеризующих его проявления, общество вплотную приблизилось к грани, за которой могут последовать необратимые процессы духовно - нравственной и физической деградации российского народа. Укрепление российской государственности, возрождение экономической мощи и духовной силы России связано с возрождением традиций нравственного воспитания подрастающего поколения.

Осуществление работы по данному направлению обусловлено существующей социальной ситуацией и подтверждается нормативно – правовыми документами. В Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования (гл.1, п.5) говорится о развитии, наряду с другими, и нравственных качеств;(гл.2, п.5) указано: обязательная часть основной образовательной программы направлена на решение следующих задач становления первичной ценностной ориентации и социализации в том числе – овладение элементарными общепринятыми нормами и правилами поведения в

социуме на основе первичных ценностно – моральных представлений о том, «что такое хорошо и что такое плохо».

Дошкольное детство является периодом открытости различным социально-нравственным, духовным и педагогическим воздействиям и готовности к их принятию. Именно педагоги детского сада могут заложить в детей то зерно нравственности, которое в дальнейшей жизни уже взрослого человека будет твёрдой основой морали и воспитанности.

Нравственное воспитание – целенаправленное и систематическое воздействие на сознание, чувства и поведение ребёнка с целью развития у него нравственных качеств соответствующих требованиям общественной морали: культуры поведения, трудолюбия, гуманных отношений (доброжелательность, отзывчивость, забота, сострадание), стремления оказать помощь.

Взаимосвязь нравственного сознания и поведения устанавливается тогда, когда ребёнка упражняют в нравственных поступках, ставят в ситуацию морального выбора, когда он сам решает, как поступить, найти выход. Развитые нравственные качества помогают ребёнку сделать выбор в пользу соблюдения нормы. Преодолевая сиюминутные желания и поступаясь собственными интересами в пользу другого, чтобы порадовать его, ребёнок получает удовольствие от того, что поступил правильно. Постепенно такое поведение становится привычкой и появляется потребность соблюдать нравственные нормы.

Как же ненавязчиво, без нажима и скучных нравоучений развить в ребёнке нравственные качества? Выдающиеся отечественные педагоги: Выготский Л.С., Ушинский К.Д., Эльконин Д.Б., Леонтьев А.Н., Усова А.П., Якобсон С.Г., Флёрин Е.А. утверждали, что в основе игровой деятельности лежат общевоспитательные задачи, среди которых основной задачей является развитие нравственных качеств. Игра – первая деятельность ребёнка, которой принадлежит особенно значительная роль в развитии личности, в формировании её свойств и обогащении её

внутреннего содержания, морально-волевых качеств. Он играет потому, что развивается, и развивается потому, что играет. Являясь ведущим видом деятельности, именно игра даёт возможность создать оптимальные условия управления процессом развития нравственных качеств ребёнка и достичь наиболее эффективных результатов в развитии у детей этих качеств.

Так как игра для развития дошкольника имеет решающее значение, именно она является ведущей деятельностью в дошкольном возрасте, на развитие нравственных качеств большое влияние окажет вовлечение детей в разнообразные игры, которые проводятся систематически под руководством воспитателя.

Цель сборника: оказание методической помощи воспитателям по организации игровой деятельности в развитии нравственных качеств у детей старшего дошкольного возраста.

Задачи сборника:

1.показать возможности игровой деятельности в развитии нравственных качеств у детей старшего дошкольного возраста;

2.представить виды игр (театрализованные, сюжетно – ролевые, дидактические, подвижные), направленные на развитие нравственных качеств дошкольников;

3.раскрыть систему действий воспитателя по организации игровой деятельности детей в развитии нравственных качеств у детей;

4.представить методические рекомендации для воспитателя по организации игровой деятельности, способствующей развитию нравственных качеств у детей старшего дошкольного возраста.

Структура сборника состоит из пяти разделов:

Раздел 1 Театрализованные игры;

Раздел 2 Сюжетно – ролевые игры;

Раздел 3 Дидактические игры;

Раздел 4 Подвижные игры.

Раздел 5 Методические рекомендации по организации игровой деятельности.

Данный сборник предназначен для воспитателей детского сада, а также для всех, кого интересует проблема развития нравственных качеств у детей старшего дошкольного возраста в игровой деятельности.

Раздел 1 Театрализованные игры

1.1. *Что такое хорошо и что такое плохо? (В.В.Маяковский)*

Подготовительный этап: Чтение произведения В.В.Маяковского «Что такое хорошо и что такое плохо?». Совместное изготовление с детьми картинок для настольного театра.

Цель: Формировать у детей представления о хорошем и плохом поступке, поведении, умение правильно оценивать себя и других. Учить видеть положительные и отрицательные качества персонажей, развивать доброту, отзывчивость, ответственность, трудолюбие, смелость, сопоставлять, содержание рассказа с его названием. Воспроизводить авторские слова в процессе игры, творчески использовать игровую обстановку. Развивать

Материал: Кукла-мальчик. Изображения описанных в стихотворении ситуаций, оформленные для фланелеграфа или настольного театра. Два фона: красный и серый. Фоном могут служить либо фланель, либо две доски, либо покрывала, которыми накрывают столы, где будет разворачиваться действие. Игрушечные или картонные поросенок и большая свинья.

Персонажи: Ведущий, мальчик.

Ход игры: Картинки на фланелеграфе, настольный театр картинок, драматизация (в трёх частях).

В первой игре читайте детям стихотворение, а они будут изображать ситуации при помощи картинок на столе или фланелеграфе.

Ведущий:

Крошка-сын (показывает куклу) к отцу пришел,

И спросила кроха (меняет голос, подражая мальчику)...

Что такое хорошо и что такое плохо?

Ведущий: Может быть, дети, вы сами объясните это мальчику? (проводит конкурс ответов).

У меня секретов нет, слушайте, детишки,

Папы этого ответ помещаю в книжке.

А вы поможете мальчику разобраться. Вот картинки, изображающие и хорошее, и плохое. Хорошее будем показывать на красном фоне, а плохое – на сером.

Ведущий предлагает ребенку выбрать картинку в соответствии со стихами, которые начинает читать. Для выбора и оценки фрагментов из стихотворения выходит каждый раз новый ребенок. Остальные дети одобряют или изменяют его выбор. Если ребенок неправильно подобрал фон, участники игры исправляют ошибку.

Ведущий:

Если ветеркрыши рвет,

Если град загрохал,

Каждый знает, это вот

Для прогулок...(делает паузу и жестом предлагает ребенку выбрать красный или серый цвет для размещения картинки) плохо.

Ведущий: (вызывает другого ребенка)

Дождь покапали прошел.

Солнцев целом свете.

Это...(после того, как ребенок выберет фон для картинки)

Очень хорошо и большими детям.

Ведущий:(выбирает ребенка, который не очень любит умываться).

Еслисын чернее ночи

Грязь лежит на рожице,

Ясно,это... (ребенок размещает картинку на красном или сером фоне)

Плохо оченьдля ребячьей кожицы.

Ведущий:(приглашает следующего ребенка, чтобы выбрать картинку и фон).

Еслимальчиклюбит мыло и зубной порошок,

Этот мальчикочень милый,поступает...

(когда картинка на месте) хорошо.

Ведущий: Настало время заставить задуматься о своем поведении драчуна. (Ведущий приглашает этого ребенка для игры, но не говорит вслух, что драчун — это он).

Если бьет дрянной драчун слабого мальчишку,
Я такого... (ждет, пока ребенок найдет соответствующую
картинку) Не хочу даже вставить в книжку.

Ведущий: (Выбор очередной картинке поручается доброму, отзывчивому ребенку, который всегда защищает слабых.) Ведущий приглашает его поиграть.

Этот вот кричит: Не трожьте,
Кто меньше ростом! Этот мальчик так хорош...
(дает время подумать и правильно разместить картинку)
Загляните просто!

Ведущий: (Приглашает ребенка, который небрежно обращается с вещами).

Если ты порвал подряд книжицу
И мячик, октябрята говорят... (размещается картинка)
Плоховатый мальчик.

Ведущий: (вызывает ребенка, отличающегося трудолюбием, но не говорит об этом вслух, предлагает ему подобрать картинку к стихам)

Если мальчик любит труд,
Ты четв книжку пальчик,
Про такого пишут тут...
(размещается картинка)
Он хороший мальчик.

Ведущий: (пригласив следующего ребенка)

От вороны карапуз убежал, заохав.
Мальчик этот просто трус...
(размещается картинка)

Это очень плохо.

Ведущий: (подозвав следующего воспитанника).

Этот, хоть и сам с вершок,

Спорит с грозной птицей.

Храбрый мальчик, хорошо...

(размещается картинка)

В жизни пригодится.

Ведущий: (следующая картинка предназначена тому, кто еще неряшлив)

Этот в грязь полезил рад,

Что грязна рубаха.

Про такого говорят...

(размещается картинка)

Он плохой, неряха.

Ведущий: (выходит следующий ребенок)

Этот чистит валенки,

Моет сам галоши.

Он хотя и маленький...

(размещается картинка)

Но вполне хороший.

Ведущий: (обращаясь к кукле-мальчику и к каждому ребенку).

Помни это каждый сын.

Знай любой ребенок:

Вырастет из сына свин,

Если сын – свиненок.

(показывает большую свинью, вызывая смех.)

Мальчик радостный пошел,

И решила кроха,

Буду делать хорошо

и не буду — плохо.

Ведущий: Ну что ж, вы правильно оценили каждый поступок. А на самом деле сумеете поступать так же? Проводится обсуждение с детьми увиденного, каждый ребёнок высказывает своё понимание о «плохом и хорошем».

Вторую игру проведите как драматизацию. Дети могут изображать хорошие и плохие поступки, разыгрывая сценки с куклами, с товарищами. В зависимости от оценки они размещаются в красном или сером круге, обозначенном на полу.

В третьей игре используйте фрагменты из других стихотворений на моральные темы, в зависимости от того, какие нежелательные привычки детей вы хотите изжить.

1.2. Красная шапочка (Ш.Перро)

Подготовительный этап: покажите детям мультфильм «Красная Шапочка» по сказке Ш. Перро. Привлеките их к изготовлению атрибутов для предстоящей игры. Можно разрисовать шапочку, фартук, вылепить из пластилина угощение для бабушки, сделать из мягкой проволоки очки, соорудить кровать, нарисовать атрибуты для персонажей живого и доброго леса.

Цель: Развивать у детей уважение к старшим, послушание, приветливость, вежливость, доброжелательность, отзывчивость; учить ценить добро, осуждать зло, находить правильный выход в непредвиденных ситуациях, готовить атрибуты к драматизации, творчески подходить к изображению ее сюжета, ярко, выразительно отображать нравственную сущность персонажей.

Материал: Для девочки – красная шапочка, фартучек, корзинка с гостинцами; шапочка или маска с изображением зубастого волка; элементы одежды и атрибуты для дровосеков — шапочки, куртки, жилеты, деревянные топоры; элементы костюма мамы; очки, фартук для бабушки, кровать, домик.

Персонажи: Ведущий, Красная Шапочка, мама, бабушка, волк, дровосеки, лесные обитатели — цветы, деревья, птицы, насекомые, зверята, грибы и др.

Ход игры: Драматизация с импровизацией детей. Организуя первую игру, сообщите детям, что к ним в гости пришла сказка из Франции — «Красная Шапочка», а написал ее французский писатель-сказочник Шарль Перро. Распределяя между детьми роли, постарайтесь сделать так, чтобы в игре участвовало как можно больше детей. Для этого можно предложить им изображать деревья, цветы, грибы, ягоды в лесу или же птиц, бабочек, жуков, стрекоз и т. д. Тот, кто выбрал себе роль обитателя леса, дома учит наизусть загадку или стихотворение про это животное или растение. Роль ведущего берёт на себя воспитатель.

Ведущий: Жила-была в одной деревне маленькая девочка, такая хорошенькая, что лучше ее и на свете не было.

Красная Шапочка здороваается, улыбается, делает реверанс.

Ведущий: Мать любила ее без памяти, а бабушка еще больше.

Мама и бабушка ласково гладят девочку по голове, поправляют платьице.

Ведущий: Ко дню рождения внучки подарила ей бабушка красную шапочку.

Ведущий выражает восхищение подарком, побуждает девочку радостно его принять. Любуется вместе с нею шапочкой, помогает девочке надеть ее. Ведущий и девочка спрашивают детей, нравится ли им шапочка. Красная Шапочка приглашает ребят на свой день рождения.

Ведущий советует детям идти в гости с подарками: загадками, стихами, песнями, танцами, рассказами о смешных случаях, историях. На празднике все вместе просят Красную Шапочку тоже выступить.

Гости расходятся, мама и девочка провожают бабушку.

Ведущий: Как-то раз испекла мама пирожок. (Пробует с девочкой, радуется, что получился вкусный.)

Мама: Сходи-ка ты, Красная Шапочка, к бабушке. Снеси ей этот пирожок и горшочек масла да узнай, здорова ли она.

Красная Шапочка собирается в дорогу, прощается с мамой и уходит, напевая песенку под музыкальное сопровождение. Ведущий звенит в колокольчик, и дети-цветы, дети-деревья создают живой лес, в который попадает Красная Шапочка. Летают бабочки, стрекозы, краснеют ягодки, выбегают зверюшки.

Ведущий: Приветливо встретил лес девочку (каждый ребенок выражает это по-своему), да и Красная Шапочка обрадовалась своим давним добрым знакомым.

Появляются птицы, бабочки, мотыльки, жуки, муравьи и др. Каждый о себе загадывает загадку или читает стихи. Красная Шапочка отгадывает загадки. Зрители помогают ей.

Улитка: Кто на себе свой дом носит?

Жук: Черен, да не ворон, Рогат, да не бык, Шесть ног без копыт.

Гриб: Сквозь землю прошел — Красну Шапочку нашел.

Белка: Хожу в пушистой шубке, Живу в густом лесу, В дупле на старом дубе Орешки я грызу.

Ель: Зимой и летом одним цветом.

Лесные жители: Все меня топчут, а я все лучше. (расстилают тропинку, которая разветвляется надвое.)

Ведущий: Угадала Красная Шапочка, значит, поможет ей тропинка быстро добраться до бабушкиной деревни.

Неожиданно появляется волк.

Ведущий: Смотрите-ка, волк! А почему он облизывается? Неужели что-то задумал плохое? Давайте отвлечем его. Ну-ка все вместе загадаем загадку.

Все: В шубе летом, а зимой — раздетым. (Лес.)

Волк думает. Ребята загадывают ему еще одну загадку: «Комочек пуха, длинное ухо, прыгает ловко, любит морковку». (Заяц.)

В это время слышится стук топора. Все прислушиваются. Это дровосеки рубят лес.

Волк: Куда ты идешь, Красная Шапочка?

Ведущий: А Красная Шапочка еще не знала, как это опасно — останавливаться в лесу и разговаривать с волками. Поздоровалась она с волком и говорит...

Красная Шапочка: Иду к бабушке и несу ей вот этот пирожок и горшочек масла.

Волк:(облизываясь). А далеко ли живет твоя бабушка?

Красная Шапочка: Довольно далеко. Вон в той деревне, за мельницей, в первом домике с краю.

Волк: Ладно. Я тоже хочу проведать твою бабушку. Я по этой дороге пойду, а ты ступай по той. Посмотрим, кто из нас раньше придет.

Ведущий: Сказал это волк и побежал что было духу по самой короткой дорожке.

Друзья Красной Шапочки — лесные жители пытаются задержать волка, всячески мешают ему.

Ведущий: А Красная Шапочка пошла по самой длинной дороге, шла она не торопясь, по пути то и дело останавливалась. Не успела она еще и до мельницы дойти, а волк уже прискакал к бабушкиному домику и стучится в дверь

Волк: Тук-тук.

Бабушка: Кто там?

Волк:(тоненьким голосом). Это я, внучка ваша, Красная Шапочка. Я к вам в гости пришла, пирожок принесла и горшочек масла.

Ведущий: А бабушка была в это время больна и лежала в постели. Она подумала, что это и в самом деле Красная Шапочка, и крикнула...

Бабушка: Дерни за веревочку— дверь и откроется!

Ведущий: Волк дернул за веревочку — дверь открылась. Бросился волк на бабушку, хотел ее проглотить, да не успел, так как слышались

удары топора: это дровосеки рубили лес. От неожиданности и страха волк споткнулся и упал. А бабушка успела спрятаться под кровать. Сидит не жива, не мертва. Волк был очень голоден, потому что три дня ничего не ел. Он надел бабушкин чепчик, очки, улегся в. Ее постель и стал поджидать Красную Шапочку. Скоро она пришла и постучалась.

Красная Шапочка: Тук-тук.

Волк:(грубым, хриплым голосом). Кто там?

Ведущий: Красная Шапочка испугалась было (с помощью жеста выражает испуг), но потом подумала, что бабушка охрипла от простуды и оттого у нее такой голос. Оправилась она от испуга и говорит...

Красная Шапочка: Это я, внучка ваша. Принесла вам пирожок и горшочек масла.

Волк:(откашливается, делая свой голос тоньше, точь-в-точь как у бабушки). Дерни за веревочку, дитя мое,— дверь и откроется.

Ведущий: Красная Шапочка дернула за веревочку — дверь и открылась. Вошла девочка в домик, а волк спрятался под одеяло и говорит...

Волк: Положи-ка, внучка, пирожок на стол, горшочек на полку поставь, а сама присядь рядом со мной. Ты, верно, очень устала.

Ведущий: Красная Шапочка присела рядом с волком и спрашивает...

Красная Шапочка:(удивленно). Бабушка, почему у вас такие большие руки?

Волк: Это чтобы покрепче обнять тебя, дитя мое. (Обнимает.)

Красная Шапочка: Бабушка, почему у вас такие большие уши?

Волк: Чтобы лучше слышать, дитя мое. (Прислушивается.)

Красная Шапочка: Бабушка, почему у вас такие большие глаза?

Волк: Чтобы лучше видеть, дитя мое. (Поправляет бабушкины очки.)

Красная Шапочка:(в страхе). Бабушка, почему у вас такие большие зубы?

Волк: А это чтобы скорее съесть тебя, дитя мое!

Ведущий: Не успела Красная Шапочка и охнуть, как злой волк бросился на нее... И проглотил бы он ее вместе с башмачками и красной шапочкой, но раздался стук в дверь. По счастью, в это самое время проходили мимо домика дровосеки с топорами на плечах. Услышали они шум, вбежали в домик и хотели убить волка, но очень уж жалобно он стал просить прощения...

Волк: Отпустите меня, обещаю никого больше не обижать, буду всегда помогать бабушке — колоть дрова, носить воду. (Предлагает много добрых дел.)

Ведущий: Решили бабушка, Красная Шапочка и дровосеки спросить у вас, дети: как поступить с волком? Может быть, поверить ему? (Ответы детей.)

Ведущий: А давайте придумаем для него испытания. Если он их выдержит, тогда поверим ему.

Лесные жители соглашаются, все танцуют.

Сюжет повторной игры лучше немножко видоизменить, чтобы у ребят не пропал интерес к ней. Можно всячески мешать волку, пока он идет к бабушке: отвлекать его разговорами, чинить препятствия, закружить, запутать в хороводе и т. д. Дети обычно с удовольствием придумывают различные способы, помогающие положительному герою достичь цели.

Пока путь волку преграждает одна группа детей (деревья и цветы), другие открывают девочке дорогу (деревья приветливо машут ветками, птички показывают, куда идти дальше).

Но все же неожиданное препятствие задерживает Красную Шапочку, и волк опять добирается до бабушки раньше. Например, перед

Красной Шапочкой появляется раненая птичка или другие животные, нуждающиеся в помощи.

В каждой следующей игре по-новому разыграйте этот эпизод, например используйте для создания сцены стихи:

И вдруг появилась лиса: Ой, меня укусила оса!

И вывихнуто плечико

У бедного кузнечика;

Не прыгает, не скачет он,

А горько-горько плачет он...

К. Чуковский

Появление спелых ягод, орехов может вызвать у Красной Шапочки желание собрать их. А может случиться и так, что кто-то заблудился в лесу и плачет, а Красная Шапочка утешает его, угощает ягодами, показывает дорогу.

Да мало ли что придумаете вы и ваши дети!

Готовясь к повторным играм, продумайте и обсудите с ребятами новые варианты разыгрывания всех сцен. Хотелось бы, чтобы волк постепенно изменялся к лучшему — становился добрее, приветливее и даже подружился с Красной Шапочкой.

Обязательно учитывайте творческие выдумки детей при распределении ролей. Ребенок, получивший роль, стремится придумать для нее что-то новое: новые дела, поступки, приключения. Оценивайте ролевое поведение с точки зрения выразительности образа.

1.3. *Два жадных медвежонка* (венгерская сказка в обработке А. Красновой, В. Важдеевой)

Подготовительный этап для этой игры не требуется, знакомство детей с произведением художественной литературы происходит во время самого действия.

Цель: Продолжать развивать интерес к художественной литературе. Учить замечать и понимать различные средства выразительности -

эпитеты, сравнения и т. д.; узнавать в силуэтах и тенях характерные образы персонажей; оценивать героев - хитрый, жадный, глупый, осуждать отрицательные качества. Развивать такие нравственные качества как - доброту, отзывчивость, умение сопереживать, щедрость.

Материал:Экран и освещение, силуэты персонажей и декорации для театра: высокие ели, медведица, медвежата - маленькие, чуть подросшие (в двух вариантах - порознь и дерущиеся из-за головки сыра), лиса с большим и маленьким кусочками сыра в обеих лапах, лиса с крохотными кусочками сыра (их можно вырезать из бумаги, нужно сделать несколько плоских кусков разной величины).

Для музыкального оформления нужны следующие записи: «Венгерская народная мелодия», обработка Л. Вишкарева; «В лесу», «Медведь» Е. Тиличевой; «Зайчики и лисичка» (партия лисы) Г. Финаровского.

Персонажи:Ведущий, медведица, два медвежонка, лиса.

Ход игры: Театр теней. В первый раз с помощью загадок и стихов заинтересуйте детей предстоящим спектаклем и заодно напомните типичные черты знакомых образов: лисицы, медведицы, медвежат.

Где живет он?В самой чаще,

Самой-самой настоящей.

Там гуляет, там и спит,

Там детей своих растит.

(Медведь)

Посмотрите-ка какая, вся горит, как золотая.

Ходит в шубе дорогой, хвост пушистый и большой.

На увертки мастерица. Как зовут ее?..

(Лисица)

Скажите ребятам, что сейчас они посмотрят сказку о простодушных медведях и хитрой лисе. Это венгерская народная сказка, которая называется «Два жадных медвежонка».

Вначале все роли берите на себя. При чтении текста выделяйте эпитеты, образные выражения, сопровождая его показом театра теней.

Ведущий: По ту сторону стеклянных гор, за шелковым лугом стоял нехоженный невиданный густой лес, в самой его чаще жила старая медведица. (Показывает ее на экране, одновременно включает соответствующую образу музыкальную запись.) У нее было два сына. (Показывает малышей в сопровождении другой музыки.) Когда медвежата выросли (показывает новые фигуры медвежат), они решили пойти по свету искать счастья. Поначалу пошли они к матери и, как положено, распрощались с ней. Обняла старая медведица сыновей и наказала им...

Медведица: Не обижайте друг друга и никогда не расставайтесь.

Ведущий: Обещали медвежата исполнить наказ матери и тронулись в путь-дорогу. Шли они, шли. И день шли, и другой шли. Наконец все припасы у них кончились. А медвежата проголодались. Понурые брели они рядышком. Младший медвежонок пожаловался:

- Эх, братик, до чего же мне есть хочется!

Старший медвежонок ответил... Что он ответил, дети?

Дети: И мне хочется!

Ведущий: Так они все шли да шли и вдруг нашли круглую головку сыра. Хотели было поделить ее поровну, но не сумели. Жадность одолела медвежат: каждый боялся, что другому достанется больше. Спорили они, рычали, и вдруг подошла к ним лиса. (Включает ее музыкальную партию.)

Лиса:(вкрадчиво). О чем вы спорите, молодые люди?

Ведущий: Медвежата рассказали ей о своей беде. Дети, что они сказали лисе? (Слушает ответы детей.)

Лиса:(радостно, но хитро). Какая же это беда! Давайте я вам поделю сыр поровну: мне что младший, что старший — все одно.

Ведущий: Обрадовались медвежата: «Вот хорошо-то, дели!» Лиса взяла сыр и разломала его на две части. Но расколола головку так, что один кусок был больше другого. (Показывает, спрашивает у детей, какой кусок больше, какой меньше. Хвалит их за наблюдательность, говорит, что и медвежата заметили неодинаковые куски.)

Медвежата:(наперебой). Этот больше!

Ведущий: Лиса стала успокаивать медвежат.

Лиса: Тише, молодые люди! И эта беда — не беда. Сейчас я все улажу.

Ведущий: Она откусила добрый кусок от большей части и проглотила его. Вот хитрая! Теперь большим стал меньший кусок... (Поворачивает изображение лисы так, чтобы поменять куски местами, например если в правой руке был больший кусок, то после поворота он окажется на месте меньшего куска. И в правой руке сыр покажется меньшим. Можно изменять размеры сыра, прикрепляя куски из бархатной бумаги.)

Медвежата: (забеспокоились) «И так не ровно!»

Ведущий: Лиса снова стала успокаивать их.

Лиса: Ну, полно, я сама знаю свое дело!

Ведущий: И она откусила кусок от большей части. Теперь больший кусок стал меньшим. (Снова поворачивает изображение лисы и вновь просит детей сравнить куски.)

Медвежата: И так не ровно!

Лиса: Да будет вам!(с трудом ворочая языком, так как рот ее был набит вкусным сыром).

Лиса. Еще самая малость - и будет поровну.

Ведущий: Лиса продолжала делить сыр (поворачивает лису, чтобы было видно, в какой руке теперь больше, в какой меньше сыру), а медвежата только черными носами водили туда-сюда - от большего куска к меньшему, от меньшего - к большему. Покуда лисица не наелась

досыта, она все делила и делила. Но вот куски сравнялись, а медвежатам почти и сыра не осталось: два крохотных кусочка.

Лиса: Ну что ж, хоть и помалу, да зато поровну! Приятного вам аппетита, медвежата! (Хихикает, машет хвостом и убегает.)

Ведущий: Так-то, вот бывает с теми, кто жадничает! А как бы вы поделили сыр между собой? Что бы сказали лисе? (Дети высказывают своё мнение о жадных, глупых медвежатах, хитрой лисе). А мы пожалеем, посочувствуем глупым медвежатам и накормим их(читает стихотворение Г. Бойко.)

Медвежаток я взяла,
Посадила у стола.
Угощайтесь, медвежатки,
Ешьте мед, хороший, сладкий!
А они себе сидят и ни капли не едят.
Хоть они и любят мед,
Но раскрыть не могут рот.

В начале второй игры можно использовать другие стихи и загадки. В этот раз побуждайте детей высказываться своими словами за персонажей. Предложите им назвать медвежат именами, а если захотят, то пусть дадут имена и медведице, и лисе. Помогите им подобрать такие имена, которые бы выражали характерные черты персонажей.

Если ребята не захотят исполнять роли хитрых и жадных персонажей, придумайте вместе с ними новые приключения медвежат и лисы. Например, медвежата нашли в дупле мед, встретили голодного зайчонка, увидели больную лису, вернулись к медведице, которая беспокоилась о них, и т. д.

В конце игры обязательно обсудите с детьми, что им подсказала игра, к каким выводам они пришли.

1.4. Узнай себя(стихи З.Александровой, Н.Найдёновой, Б.Ивлева)

Подготовительный этап: Познакомьте детей с песнями, стихами, сказками, персонажи которых будут использованы в игре.

Цель:Учить детей оценивать свои поступки и поступки товарищей, сравнивая их с поступками персонажей литературных произведений; поощрять стремление ребят избавиться от недостойных привычек, подражать положительным героям, развивая при этом нравственные качества – честность, доброту, чуткость, взаимовыручку, дружелюбность.

Материал:Куклы бибабо или игрушки, которые необходимы для драматизации выбранных вами стихов; фишки — красные, синие, желтые, оранжевые; призы.

Персонажи:Ведущий, крокодил Гена, Чебурашка, два жадных медвежонка (с маленьким кусочком сыра), Мойдодыр и другие.

Ход игры:Импровизация, драматизация с использованием кукол бибабо.В первой игре предложите детям проверить, хорошо ли они знают себя и своих сверстников. Как это сделать, пусть ребята придумают сами. Возможно, они предложат устроить какие-либо испытания, тогда воспользуйтесь ими. Если ничего интересного не придумают, объясните наш способ.

Во время чтения стихов о хороших и плохих поступках пусть каждый подумает: с кем такое было? Может, с ним самим. Кто узнал себя в стихотворении и не побоялся признаться в неблагоприятном поступке, получает красную фишку, кто узнал себя в хорошем примере — синюю, кто узнал своего товарища — желтую, а кто вспомнил хорошие поступки сверстников — оранжевую. Избавиться от плохих поступков можно, если карикатурно изобразить их и высмеять. Может быть, кто-то решится так расправиться со своими недостатками? Нерешительным помогут товарищи и сказочные персонажи. За самое смешное и удачное изображение все вместе присуждают призы.

Если у вас новичок в группе, воспользуйтесь стихотворением Н. Найденовой «Новая девочка».

Ведущий: Слушайте внимательно, дети, кто себя узнает, выполняйте все, о чем я прочту.

Девочка новая в детском саду.
К девочке новой сейчас подойду.
Зачем ты в сторонке? Ведь скучно одной.
Вот наши игрушки, вот слон заводной.
Вот кубики наши, мы строим дома,
Ты тоже научишься строить сама!
Пойдем, я к ребятам тебя отведу,
Всем девочкам нравится в детском саду.

Если дети не решились с первого раза действовать, сами проиграйте сценки заботливого отношения к новенькой. Не забудьте взять себе синюю фишку, которую заслужили. Спросите новенькую, может, кто-то заботился о ней? Неужели ребята постеснялись признаться в этом? Вот так скромники! А может, таких нет? Значит, невнимательные. Но это было до сегодняшней игры. Не так ли? Теперь все пойдет по-другому. Может, кто-нибудь покажет, как можно еще заботиться о новенькой? Объявляется конкурс внимания и теплоты. Заслужившему будет вручен приз под аплодисменты. Может, он подарит его новенькой?

Если в группе нет новичка, обыграйте, например, это стихотворение:

Я утром в детский сад иду,
Аленку за руку веду...
«Вот это настоящий брат!»
Сказал один прохожий.
Уж если люди говорят,
Так значит — мы похожи.
А девочка Аленка

Мне вовсе не сестренка.

Б. Ивлев

Стихотворение М. Ивенсен «Кто поможет» позволит разобраться, на кого надеяться в трудную минуту, когда от обиды и боли слезы капаят сами собой. Зная своих детей, привлекайте к импровизации стихотворения тех, кому следует преодолевать плаксивость, и тех, кто заслужил поощрение за выдержку и чуткость. Читая стихи, можно подставлять имена своих детей.

Кто упал? Таня.

Кто не плачет? Таня.

Что за умница у нас Маленькая Таня!

Что за умница у нас Маленькая Таня!

Кто упал? Витя.

Кто заплакал? Витя.

Кто поможет Вите встать?

Оленька и Митя.

Кто поможет Вите встать?

Оленька и Митя.

Коля и Нина, Толя и Зина.

Все помогут, да?

Да!

Не забудьте вручить фишки и призы тем, кто заслужил их.

Наверняка в вашей группе есть подружки, про которых написала стихотворение А. Кузнецова. Оно так и называется «Подружки». Интересно, кто из ребят первым заметит, что стихи о нем?

Мы поссорились с подругой

И уселись по углам.

Очень скучно друг без друга!

Помириться нужно нам.

Я ее не обижала,

Только мишку подержала,
Только с мишкой убежала
И сказала: «Не отдам».
Я пойду и помирюсь,
Дам ей мишку, извинюсь,
Дам ей куклу, дам трамвай
И скажу: «Играть давай!»

Возможно, эта ситуация типична для многих. Тогда вручайте не только фишки, но и приз за лучшую импровизацию дружеских поступков.

Куклы бибобо крокодил Гена и Чебурашка символизируют дружбу. Для этих ролей нужно выбрать наиболее дружную пару. Увлекая всех своей песенкой, эти сказочные персонажи изображают ее содержание в игре-драматизации или на ширме.

Обыграйте подобным образом и другие стихи о дружбе.

Подарили нашей Вере
Шарик с красным петушком,
Ой, какой красивый шарик,
Все мечтают о таком!
Но поднялся ветер вдруг,
Шарик выхватил из рук.
Подошла к подружке Таня:
- Ну чего же мы стоим?
Шарик твой мы не достанем,
Так давай играть с моим.
Посмотри, цветок на нем,
Будем с ним играть вдвоем.

3. Александрова

В отрывке из стихотворения Н. Найденова «Ольга Павловна», вероятно, кто-нибудь себя узнает, а если не решится сказать, его могут узнать и изобразить сверстники:

Кто сейчас же разберется,
Почему Олег дерется.
Почему у Гали с Ниной
Он матрешку отнимал,
Почему слона из глины
Мише сразу поломал?

Попробуйте проиграть и такой вариант: пригласите как бы невзначай для роли ребенка, отличающегося неуживчивым характером, задиру. Другой ребенок в соответствии с текстом стихотворения будет его как бы «обижать», а третий - утешать, например, подарит матрешку, поможет починить поломанную игрушку. Если наш задира сумеет им подыграть в роли обиженного, а потом утешаемого, то решите с детьми, кому присудить приз за чуткость и внимание.

Жадным тоже стоит призадуматься. Может, кто и узнает себя в рассказе Н. Калининой «Первый день в детском саду». Название сразу не сообщайте ребятам, поберегите его для конца импровизации.

Ведущий: Привела мама Сашу и Алешу в детский сад. А игрушек на ковре сколько! Саша на все посмотрел и все сразу взять захотел. Подбежал он к кукольному уголку и - мишку под мышку, зайчика в кармашек, и кроватку берет, и плитку к себе тянет. Все в одну кучу складывает и говорит: «Не трогайте, не берите! Я в игрушки играю!»

Ведущий: Стоят все ребята и удивляются.

Дети: Вот так мальчик! Разве так играют?

Этот вопрос могут адресовать жадному ребенку и два жадных медвежонка из венгерской сказки: «Мы-то знаем, к чему приводит жадность. А почему так получилось?» - размышляют они и спрашивают у детей. И вдруг один из них догадался: «Да ведь рассказ называется «Первый день в детском саду». Ведь Саша-то не знал, что надо делиться, а наши дети знают, но до сих пор не все делятся игрушками».

Наверное, таких замарашек, которых изобразил К. Чуковский в «Мойдодыре», у вас в группе нет. Но хорошо умываются далеко не все. Может быть, кто-то захочет изобразить Мойдодыра и замарашку. Если же никто не захочет исполнять роль замарашки, можно сыграть эту сценку с куклами бибабо.

В первый раз весь текст читайте сами.

Мойдодыр:(строго качая головой).

Ах ты, гадкий, ах ты, грязный,
Неумытый поросенок! Ты чернее трубочиста,
Полюбуйся на себя (подносит замарашке зеркальце):
У тебя на шее вакса (показывает),
У тебя под носом клякса,
У тебя такие руки (просит замарашку показать руки),
Что сбежали даже брюки,
Даже брюки, даже брюки
Убежали от тебя!

Этот эпизод вызовет у детей дружный смех, если вы покажете его в действии. Ведь действительно смешно, когда брюки убегают от человека. Когда смех утихнет, Мойдодыр продолжит свою речь.

Мойдодыр:

Я — Великий Умывальник,
Знаменитый Мойдодыр,
Умывальников Начальник
И мочалок Командир!

Замарашка:(испуганно)

Он ударил в медный таз
И вскричал: «Кара-барас!»
И сейчас же щетки, щетки
Затрещали, как трещотки,
И давай меня тереть,

Приговаривать:

«Моем, моем трубочиста
Чисто, чисто, чисто, чисто!
Будет, будет трубочист
Чист, чист, чист, чист!»
А от бешеной мочалки
Я помчался, как от палки,
А она за мной, за мной
По Садовой, по Сенной.

После этих слов следует сделать паузу: возьмите мочалку и попытайтесь «намылить» замарашку, который, конечно же, изо всех сил будет стараться убежать. Дети любят такие сценки — пусть они посмеются над грязнулей. Но замарашке все же удастся убежать от мочалки. Игра продолжается.

Замарашка:

Вдруг навстречу мой хороший,
Мой любимый Крокодил.
Он с Тотошей и Кокошей
По аллее проходил
И мочалку, словно галку,
Словно галку, проглотил.
А потом как зарычит на меня,
Как ногами застучит на меня...
«Уходи-ка ты домой, говорит,
Да лицо свое умой,
Говорит, а не то, как налечу,
Говорит, растопчу и проглочу!»
Говорит.

Покажите детям, как бежал домой испуганный замарашка, вызовите у них веселье, смех. Помогите ему умыться как следует, покажите его

ребятам, какой он стал чистый. Вместе с детьми нарядите его, причешите, угостите пирожком.

Мойдодыр:

Вот теперь тебя люблю я,
Вот теперь тебя хвалю я!
Наконец-то ты, грязнуля,
Мойдодыру угодил!

Ведущий: А нет ли случайно и среди вас, ребята, таких же замарашек, как этот мальчик? Давайте все вместе им скажем...

Дети:

Надо, надо умываться
По утрам и вечерам,
А нечистым Трубочистам
- Стыд и срам! Стыд и срам!

Теперь можно устроить конкурс на лучшую импровизацию опрятности и аккуратности. Победителям вручаются призы.

Ведущий: Я знаю одного мальчика. Зовут его Федя. Но почему-то все дразнят его Федя-наоборот. Послушайте о нем стихи:

Пусть никто не удивляется:
Это Федя одевается.
Он, запутавшись в штанах,
На полу сидит в слезах.
Все надел навыворот,
Все надел нашиворот.
Выворот-нашиворот,
Шиворот-навыворот,
Задом наперед.

В. Орлов

Что можно сказать о Феде? Есть ли в вашей группе ребята, похожие на Федю? (Ответы детей.)

Настала пора подводить общие итоги – кто, каких фишек, призов набрал больше. Объявляются победители в импровизации, далее называются те, кто подметил недостатки товарищей, и, наконец, те, кто нашел в себе мужество сознаться в плохой поступке. Выразим надежду, что они окажутся победителями над плохими привычками не только в игре, но и в жизни.

В повторной игре дети могут сами выбрать тему, изобразить ее в стихах, импровизациях, подразумевая конкретные ситуации из жизни группы. Помогите им в этом, подобрав соответствующие стихи.

1.5. *Заюшкина избушка (русская народная сказка)*

Подготовительный этап: Перечитать русскую народную сказку «Заюшкина избушка». Обсудить с детьми какие атрибуты понадобятся для игры-драматизации, подготовить их. Познакомить детей с правилами кукловождения.

Цель: Совершенствовать умение рассказывать сказку по ролям; учить соотносить движения куклы и слова; учить интонацией передавать настроение героя; развивать чувство сопереживания, сочувствия; ввести в активный словарь детей «сказочную» лексику (лубяная, несущая косу, сидит на печи).

Материал: Плоскостное изображение ледяной и лубяной избушек, деревья, кусты; куклы-варежки; ширма в рост ребенка.

Персонажи: Лиса, заяц, петух, медведь, собака, волк;

Ход игры: Игра – драматизация.

Ведущий: Посмотрите сказку «Заюшкина избушка». Жили-были Лиса и Заяц. У Лисы была избушка ледяная, а у Зайца - лубяная. Пришла весна-красна. Под теплыми лучами весеннего солнышка избушка Лисы растаяла, а избушка Зайца стоит как ни в чем не бывало. Вот и побежала Лиса к соседу...

Лиса: Заинька-соседушка, пусти меня погреться. Пусти, родненький!

Заяц: Заходи, Лисонька.

Ведущий: Не успела Лиса войти в избушку, как тут же стала гнать бедного Зайца.

Лиса: (в окошке). Уходи прочь, Косой! Чтобы духу твоего не было!

Ведущий: Погнала Лиса Зайца. Сел он на пенек и заплакал. Идет мимо Собака.

Собака: «Ав-ав-ав! О чем, Заяц, плачешь?».

Заяц: Как мне не плакать? Была у меня избушка лубяная, а у лисы ледяная. Пришла весна, у нее избушка растаяла. Она и попросилась ко мне погреться да меня и выгнала.

Собака: Не плачь, Заяц. Я ее выгоню!

Ведущий. Пошла Собака к избушке и стала гнать Лису.

Собака: Ав-ав-ав! Поди, Лиса, прочь. Ав-ав-ав!

Лиса: (в окошке). Как выскочу, как выпрыгну, пойдут клочки по закоулочкам!

Ведущий: Испугалась Собака и в лес убежала. А Заяц по-прежнему сидит на пеньке и плачет. Идет мимо Волк.

Волк:(участливо). О чем, Заяц, плачешь?

Заяц: Как мне не плакать? Была у меня избушка лубяная, а у лисы ледяная. Пришла весна, у нее избушка растаяла -она и попросилась ко мне погреться да меня и выгнала.

Волк: Не плачь, Заинька. Я ее выгоню!

Заяц:Нет, не выгонишь. Собака гнала - не выгнала, и ты, Волк, не выгонишь.

Волк: Нет, выгоню!

Ведущий: Подошел Волк к избушке и стал гнать Лису.

Волк:Поди, Лиса, вон!

Ведущий: А Лиса Волка ничуть испугалась.

Лиса: (вокошке). Как выскочу, как выпрыгну, пойдут клочки по закоулочкам.

Ведущий: Испугался Волк и убежал. Идет мимо Зайца Медведь.

Медведь:(участливо). О чем, Заяц плачешь?

Заяц: Как мне не плакать? Была у меня избушка лубяная, а у Лисы ледяная. Пришла весна, избушка у Лисы и растаяла. Она попросилась ко мне погреться да меня и выгнала.

Медведь: (важно). Не плачь, Зайчик, я ее выгоню!

Заяц: Нет, Медведь, не выгонишь. Собака гнала - не выгнала, Волк гнал – невыгнал, и ты, Медведь, не выгонишь.

Медведь:(упрямо). Нет, вы-го-ню!

Ведущий: Подошел Медведь к избушке и стал гнать Лису.

Медведь:(рычит). Поди вон, Лиса! Не-мед-лен-но!

Ведущий: А Лиса не испугалась.

Лиса: (в окошке). Как выскочу, как прыгну, пойдут клочки по закоулочкам.

Ведущий: Испугался Медведь и в убежал. Идет мимо Зайца Петух.

Петух: Ку-ка-ре-ку! (Участливо) О чем, Зайка, плачешь?

Заяц: Как мне не плакать? Была у меня избушка лубяная, а у Лисы ледяная. Пришла весна, избушка у Лисы и растаяла. Она попросилась ко мне погреться да меня и выгнала.

Петух: Я ее сейчас выгоню!

Заяц: Нет. Не выгонишь. Собака гнала - не выгнала, Волк гнал - не выгнал. Медведь гнал - не выгнал, и ты, Петушок, не выгонишь.

Петух: Нет, я выгоню! Я - храбрый Петух! Ку-ка-ре-ку!

Ведущий: Подошел Петух к избе и стал гнать Лису.

Петух: Ку-ка-ре-ку! Несу косу на плечи, хочу Лису посечи! Поди, Лиса, вон.

Лиса: Шубу надеваю...

Петух: Ку-ка-ре-ку! Несу косу на плечи, хочу Лису посечи! Ступай, Лиса вон!

Ведущий: Лиса испугалась и убежала. И стали Заяц и Петух жить поживать в Зайкиной избушке. Вот и сказке конец!

А вы, ребята, как думаете, правильно поступила лиса? И как вы оцениваете поступок петушка.

Раздел 2. Сюжетно-ролевые игры

2.1. День рождения

Подготовительный этап: чтение художественной литературы с иллюстрациями на тему дня рождения, К.И. Чуковский «Мухоморок», беседы на тему: «Мой день рождения», «День рождения мамы (бабушки)», «Как мы поздравляем папу с днем рождения» и т.д., обсуждение впечатлений детей о праздновании в семейном кругу, пение (слушание) песен из мультфильмов, творческая деятельность «Подарки друзьям на день рождения».

Цель: Обучение игровым взаимодействиям, умение создавать игровую обстановку, использовать предметы ближайшего окружения. Формирование интереса к общему замыслу игрового сюжета, умение действовать согласованно. Формирование положительных взаимоотношений между детьми, развитие таких качества как - отзывчивость, дружелюбность, приветливость, доброта, радушие, вежливость, доброжелательность.

Материал: элементы ряженья, детские музыкальные инструменты, предметы заместители (подарки имениннику), кукольная посуда для чаепития, пригласительные билеты для гостей, фотоаппарат, магнитофон.

Игровые роли: именинник (воспитатель), гости (дети).

Ход игры: Воспитатель принимает на себя ведущую роль. Объявляет детям, что у него скоро день рождения и пригласительными билетами приглашает детей на торжество (в игру вовлекаются все дети). Предварительно обговаривается, что дети должны приготовить имениннику? (подарок). Подарок выбирается из предметов окружающей игровой среды по желанию детей, могут быть использованы предметы - заместители. Далее уточняется, как должны выглядеть гости - празднично одеты и причесанными. Пока дети готовят подарки и, используя элементы ряженья, наряжаются, воспитатель готовит

угощение для чаепития; накрывает стол (используется чайная кукольная посуда и конфеты для гостей).

Именинник приглашает гостей к праздничному столу. Дети поочередно приветствуют именинника и дарят свой подарок (уточняя, что они выбрали для него). Дети садятся за стол и обыгрывают чаепитие. Взрослый вызывает детей на высказывания с поздравлениями и пожеланиями в честь именинника. Дети поочередно выражают свои пожелания. В ходе игровых действий ведущий (воспитатель) режиссирует взаимодействия играющих; желание взаимного общения и оказания знаков вежливости.

Включается веселая музыка. Именинник предлагает гостям потанцевать. Дети танцуют в парах, в кругу, с именинником. С окончанием музыки детям предлагают отдохнуть и поиграть в фанты. Дети достают из коробочки фанты - карточки модели с картинками-заданиями: спеть песню, рассказать стихотворение, отгадать загадку, поиграть с именинником (словесные игры «скажи ласково»). Дети поочередно достают фанты и выполняют задания.

В заключение торжества именинник просит гостей сделать общую фотографию на память. Благодарит детей за внимание, поздравления и подарки. Уточняет, что детям понравилось на дне рождения? Почему?

Каким должен быть именинник - радушным, заботливым, приветливым, доброжелательным, а гости – вежливыми, дружелюбными, внимательными.

Детям дается положительная оценка их игровым действиям, поведению, культуре общения. Дети делятся впечатлениями о игре.затем именинник прощается с детьми.

2.2.Магазин

Цель: Формировать умение изменять свое ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнеров. Развивать нравственные качества - справедливость, ответственность, добросовестность, приветливость, терпимость, вежливость, доброжелательность, общительность.

Материал: Игрушки, пакеты, кошельки, деньги, сумки, касса, муляжи продуктов, коробка.

Игровые роли: Продавец, покупатели, директор магазина, шофёр.

Ход игры: Воспитатель предлагает детям.

-Максим и Даша, давайте с вами играть в магазин.

-Ты, Даша, будешь продавцом, а я и Максим - покупателями.

Выстраивается очередь покупателей перед прилавком магазина.

-Здравствуйте, покажите мне пожалуйста этого зайца – игрушку.

-Скажите, пожалуйста, она хорошего качества?

-А есть ли такая же игрушка, но другого цвета?

-Дело в том, что я покупаю подарок. Посоветуйте, что я могу у вас приобрести в дополнение к этой игрушке?

-Покажите, пожалуйста эту коробку конфет. Сколько она стоит?

-Я, пожалуй, возьму и игрушку и конфеты. Можно мне красивый пакет для моих покупок? Сколько с меня? Спасибо, до свидания.

Затем продавец обслуживает остальных покупателей.

Воспитатель предлагает детям новую ситуацию в игре.

-А давайте теперь я буду директором магазина, Я пришла проверить как ты, Даша, справляешься со своей работой. А Максим будет покупателем, которому ты не правильно дала сдачу.

-Здравствуйте, Дарья Сергеевна. Как у нас сегодня идет продажа? Не было ли жалоб от покупателей?

В этот момент заходит покупатель с претензиями.

-Дарья Сергеевна, надо быть внимательнее!

-Извините, пожалуйста, больше такого не повторится. Сколько она вам не додала денег?

Продавец дает сдачу покупателю. Извиняется.

-Дарья Сергеевна, чтобы больше такого не повторилось, иначе я вынуждена буду вас оштрафовать.

Воспитатель предлагает детям следующую ситуацию.

-А теперь давайте я буду шофером, который привез вам товар. А ты, Максим, будешь помощником продавца.

-Здравствуйте. Принимайте ваш товар.

Воспитатель поясняет, какие могут быть документы при принятии товара, комментирует действия шофера и продавца.

Шофер отдает коробку с товаром. Продавец сверяется с накладной, помощник продавца расставляет товар на полки.

-А давайте, вы как будто бы не заказывали игрушку - машинку и в накладной ее не оказалось, поэтому вы ее принять не можете.

-Как это ее нет? Куда же я ее теперь дену?

-Посмотрите внимательнее, Может вы ее пропустили?

-А давайте мы ее как-нибудь впишем в накладную.

-Ну, хорошо. Я ее заберу. Остальной товар привезен правильно?

-До свидания.

В конце игры воспитатель обсуждает с детьми, какими качествами должен обладать человек, работающий с другими людьми. В нашей игре это продавец и директор магазина которые должны иметь такие качества как, справедливость, ответственность, добросовестность, приветливость, терпимость, вежливость, доброжелательность, общительность. Покупатели также должны быть вежливыми, доброжелательными.

2.3. В ветеринарной клинике

Подготовительный этап: Воспитатель ближе знакомит детей с работой различных кабинетов в больнице. Затем объясняет, что у животных тоже есть своя больница, так как они болеют, как и люди. Возникновению интереса к сюжетно-ролевой игре способствует чтение художественной литературы по теме («Мой мишка» З. Александровой; А. Крылов «Заболел петух ангиной»). Можно организовать выставку рисунков детей на тему лечения зверушек у Айболита. Хорошую помощь в подготовке сюжетно-ролевой игры детей окажет придуманный рассказ о посещении воспитателем ветеринарной клиники.

Рассказ воспитателя «Как у нас появился Марсик»

Однажды я нашла щенка. Он был совсем маленький, сидел, прижавшись к стене дома, и совсем уже не надеялся на счастливую судьбу. Он не плакал, а только безучастно глядел по сторонам. Щенка, словно никто не замечал. Он был такой грязный, что взять его в руки было боязно. Мне стало так его жалко, что я взяла газетку, нагнулась и завернула в неё щенка. Он даже не сопротивлялся, а, напротив, притих, видно почуял, что я не хочу ему навредить. Я повезла щенка в автобусе, и пассажиры участливо вздыхали, глядя на щенка: какой он маленький и несчастный.

Я принесла щенка домой и вымыла его специальным шампунем для животных. Щенок стал чистый, немного обсох, но с места не трогался – очень боялся, что его отнесут обратно на улицу, если он будет вести себя неправильно. Я погладила щенка, и он лизнул мою руку. Я дала ему молочка, он его выпил и сразу заснул. «Намаялся, бедняга», - подумала я.

На следующий день я позвонила в ветеринарную клинику и спросила, когда принимает врач. Потом вызвала такси и повезла щенка для осмотра к врачу. Врач осмотрел щенка и сказал, что ему надо делать прививки и велел нам записаться в регистрационную книгу и ждать звонка.

Щенок быстро освоился в нашем доме, заметно повеселел. Мы назвали его Марс, а попросту Марсик. Мы играли с ним и ходили гулять.

Через некоторое время нам позвонили из ветеринарной клиники и пригласили на прививку. Мы с Марсиком приехали в клинику, там была такая большая очередь, что я даже удивилась – очередь, как в поликлинике для людей. Первыми ждали своей очереди мужчина с собакой московской сторожевой породы. Тут же стоял мальчик, держа на руках полосатую кошечку. Кошечка пищала, вырывалась, вела себя беспокойно, так как кругом было много собак.

Наш Марсик был просто умницей – он мирно лежал на подстилке в специальной сумке и ждал своей очереди, и всю процедуру прививок выдержал достойно. За это я его похвалила и дала немного мяса за храбрость.

Так Марсик узнал, что такое ветеринарная клиника. Больше всего ему, наверное, понравился ветеринарный врач, очень спокойный и рассудительный человек. Он погладил Марсика за ушами и объяснил мне, как надо ухаживать за щенком, чем кормить, как правильно выгуливать. Я поблагодарила доктора и мы поехали домой, на ужин.

Цель: Формировать уважительное отношение к медицинским работникам, понимание ответственности работников этой профессии. Развивать такие качества как - отзывчивость, заботливость, милосердие, доброжелательность, сочувствие, ответственность.

Материал: Мягкие игрушки – животные.Ширма, кушетка, аптечка, белые халаты.

Игровые роли: Ветеринарный врач, фельдшер, хозяева животных.

Ход игры: Воспитатель в роли ветеринарного врача открывает ветеринарную клинику и приглашает детей – хозяев животных и птиц посетить её, позаботиться о своих питомцах, привести их на осмотр.

Дети берут свои игрушки и приводят их на осмотр и лечение. Воспитатель ведёт диалог с посетителями, используя ролевые действия:

врач осматривает больного, спрашивает у хозяев, что случилось с питомцем; назначает лечение, просит обязательно выполнять назначение и через некоторое время снова показаться врачу; врач даёт указания фельдшеру делать прививки, выполнять процедуры (делать уколы, удалять клещей, смазывать и перевязывать ранки); выписывать рецепты.

Потом воспитатель передаёт главную роль фельдшеру («уходит в отпуск»), а сам наблюдает за игрой детей. Воспитатель может «позвонить по телефону» из санатория и спросить, как идут дела в клинике, провести заочную консультацию, посоветовать хорошее лекарство.

По окончании игры воспитатель спрашивает детей какие чувства у них возникли к заболевшим животным, и как они будут теперь относиться к тем кому нужна помощь и забота. Как важна профессия врач и для людей и для животных.

2.4. Правила движения

Подготовительный этап: Повторить с детьми правила дорожного движения, рассказать о работе сотрудника ГИБДД; изготовить вместе с детьми водительские удостоверения, технические талоны, атрибуты бензозаправки.

Цель: Продолжать учить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения; воспитывать умение ориентироваться в дорожной ситуации; расширить словарный запас детей: «пост ГИБДД», «светофор», «нарушение движения», «превышение скорости», «штраф». Овладение навыками взаимодействия и сотрудничества; развитие качеств, способствующих лучшему взаимодействию и взаимопониманию в процессе общения – добросовестность, выдержка, честность, ответственность, дисциплинированность, вежливость; воспитание у детей организованности, умения управлять своим поведением в коллективе;

Материал: Игрушечные автомобили, дорожные знаки, светофор; для сотрудника ГИБДД - полицейская фуражка, палочка, радар; водительские удостоверения, технические талоны.

Игровые роли: Инспектор ГИБДД, работники бензоколонки, водители, пешеходы.

Ход игры: Детям предлагают выбрать сотрудников ГИБДД, чтобы те следили за порядком на дорогах города. Одного из детей, исполняющего роль инспектора, просят повторить правила дорожного движения - останавливаться около «зебры», чтобы дать пешеходу перейти дорогу, не выезжать за пределы дороги и на встречную линию, не ехать с большой скоростью, останавливаться на красный цвет у светофора. Остальные дети делятся на пешеходов и автомобилистов, автомобилисты выбирают себе игрушечные автомобили. По желанию дети распределяют между собой роли работников бензозаправки. В ходе игры дети стараются не нарушать правила дорожного движения.

В следующей игре можно ввести водителей спецтехники и повторить правила проезда для спецмашин.

В конце игры воспитатель подчёркивает, как важно быть дисциплинированным, вежливым и ответственным на дороге.

2.5.Автобус

Подготовительный этап: Наблюдения за автобусами на улице. Экскурсия на автобусную остановку. Чтение и рассматривание иллюстраций по теме «Автобус». Организация игры с игрушечным автобусом, в которой дети смогли бы отразить свои впечатления. Так, надо сделать автобусную остановку, где автобус будет замедлять ход и останавливаться, после чего снова отправляться в путь. Маленьких куколок можно сажать на остановке в автобус и везти до следующей остановки в другом конце комнаты. В простой и доступной форме педагог должен объяснить детям правила поведения людей в автобусе и других видах транспорта (если тебе уступили место, поблагодари; сам уступи

место старику или больному человеку, которому трудно стоять; не забудь поблагодарить кондуктора, когда он даст тебе билет; садись на свободное место, а не требуй обязательно места у окна и т. д.). Надо, чтобы дети поняли, почему старику или инвалиду надо уступать место, почему нельзя требовать для себя лучшего места у окна. Такое объяснение поможет детям практически овладеть правилами поведения в автобусах, троллейбусах и т. д., а потом, закрепляясь в игре, они войдут в привычку, станут нормой их поведения. Ещё педагог должен объяснить детям, что поездки люди совершают не ради удовольствия, получаемого от самой езды: одни едут на работу, другие - в зоопарк, третьи — в театр, четвертые — к доктору и т. д. Водитель и кондуктор своим трудом помогают людям быстро доехать туда, куда им нужно, поэтому их труд почетен и нужно быть благодарным им за это. Рисование автобуса. Изготовление совместно с воспитателем атрибутов для игры.

Цель: Закрепление знаний и умений о труде водителя и кондуктора. Знакомство с правилами поведения в автобусе. Воспитание у детей уважения к труду водителя и кондуктора. Развитие таких качеств, как ответственность, отзывчивость, трудолюбие, заботливость, уважение к старшим

Материал: Строительный материал, игрушечный автобус, руль, фуражка, жезл милиционера-регулирующего, куклы, деньги, билеты, кошелек

Игровые роли: Водитель, кондуктор, контролер, полицейский - регулировщик, пассажиры.

Ход игры: Для игры воспитатель с детьми делают автобус, сдвигая стульчики и ставя их так, как расположены сиденья в автобусе. Все сооружение можно огородить кирпичиками из большого строительного набора, оставив спереди и сзади по двери для посадки и высадки пассажиров. В заднем конце автобуса педагог делает место кондуктора, в переднем место водителя. Перед водителем — руль, который

прикрепляется либо к большому деревянному цилиндру из набора для сроительства, либо к спинке стула. Детям для игры раздаются кошельки, деньги, сумки, куклы.

Водитель занимает свое место, кондуктор (изначально роль берёт на себя воспитатель) вежливо предлагает пассажирам войти в автобус и помогает им удобно разместиться.

Так, пассажирам с детьми он предлагает занять передние места, а тем, кому не хватило сидячих мест, советует держаться, чтобы не упасть во время езды, и т. д. Размещая пассажиров, кондуктор попутно объясняет им свои действия («У вас на руках сын. Держать его тяжело. Вам надо присесть. Уступите, пожалуйста, место, а то мальчика держать тяжело. Дедушке тоже надо уступить место. Он старый, ему трудно стоять. А вы сильный, вы уступите место дедушке и держитесь рукой тут, а то можно упасть, когда автобус быстро едет», и т. д.).

Затем кондуктор раздает пассажирам билеты и попутно выясняет, кто из них куда едет и дает сигнал к отправлению. В пути он объявляет остановки («Библиотека», «Больница», «Школа» и т. д.), помогает выйти из автобуса и войти в него пожилым людям, инвалидам, дает билеты вновь вошедшим, следит за порядком в автобусе. В следующий раз роль кондуктора воспитатель может поручить уже кому-нибудь из детей.

Педагог направляет и незаметно руководит игрой, став теперь одним из пассажиров. Если кондуктор забывает объявлять остановки или во время отправлять автобус, воспитатель напоминает об этом, при чем, не нарушая хода игры: «Какая остановка? Мне надо в аптеку. Пожалуйста, скажите мне, когда выйти» или «Извините. Вы забыли дать мне билет. Дайте, пожалуйста, билет» и т. д.

Некоторое время спустя педагог может ввести в игру роль контролера, проверяющего у всех ли есть билеты, и роль полицейского - регулировщика, который то разрешает, то запрещает движение автобуса. Например, если нужен свободный проезд для спецмашин – скорой

помощи, пожарной машины, полицейской машины, машины газовой службы и т. д.

По окончании игры педагог расспрашивает детей, а как они ведут себя в общественном транспорте и она надеется, что они поняли во время игры, как важна культура общения между людьми, как они теперь будут себя вести при поездке в автобусе и другом транспорте.

Раздел 3 Дидактическая игра

3.1. Какой букет цветов и кому вы хотели бы подарить?

Дидактические задачи: Воспитывать внимание, доброжелательность, готовность доставлять радость близким людям. Учить вежливой форме общения, умению считаться с интересами другого, принимать участие в беседе. Обратить внимание детей на то, что цветы и ваза, в которой они поставлены, вместе создают общую красоту букета.

Игровая задача: Выбор самого красивого букета для мамы (или кого – то другого по желанию).

Игровые действия: Предварительный сговор: как играть, кто кем будет. Организация магазина цветов. Выбор букетов.

Игровые правила: Действовать по очереди и уметь подождать, не нарушая общего хода игры. Помогать товарищу при затруднении.

Материал: Набор открыток с изображением букетов цветов.

Витрина для выставки открыток с букетами. Конверты для покупателей.

Ход игры:

Воспитатель: Цветы любят все. Полученные в подарок цветы радуют, вызывают чувство благодарности к тому, кто их подарил. Кому хотели бы вы подарить цветы?

Дети: Маме, бабушке, сестрёнке, папе...

Воспитатель: У нас и будет такая игра «Какой букет вы хотели бы подарить маме». А где же взять цветы? Цветы можно вырастить – это самый дорогой подарок. Цветы можно купить в магазине. Давайте устроим с вами магазин цветов!...

(Игры в «магазин» известны, и у детей есть опыт их устройства, распределения ролей. Задача воспитателя создать условия для активного участия в игре всех детей, проявления ими инициативы, выдумки).

После открытия магазина воспитатель становится его директором (заведующим). Своими действиями он как бы моделирует общение продавца с покупателями без прямых указаний.

В конце игры воспитатель спрашивает детей какие чувства возникнут у людей которым они подарят букет. А им самим было бы приятно получить в подарок цветы?

3.2. Письма доброго сказочника

Дидактические задачи: Развивать отзывчивость, доброжелательность, чувство сострадания, ответственность, умение заботиться о других. Раскрыть детям значение слов нельзя, можно, надо. На конкретных и понятных детям примерах учить применению этих слов. Учить оценивать поступки и соотносит их со словами нельзя, можно, надо. Вызывать желание помогать доброму сказочнику. Учить детей участвовать в беседе, отвечать на вопросы.

Игровая задача: Узнать «что такое хорошо, что такое плохо» (что можно и что нельзя).

Игровые действия: Слушать объяснения воспитателя к игре. Слушать внимательно письма доброго сказочника. Приводить примеры из своей жизни, жизни близких.

Игровые правила: Слушать внимательно, не мешать друг другу. Думать. Приводить примеры о своих поступках, желаниях.

Материал: Привлекательные для детей конвертики разного цвета. Книжки – малышки с текстами о словах нельзя, можно, надо. Письмо из другого детского сада.

Ход игры:

Воспитатель: Дима любит свою бабушку, но жалуется на то, что она часто говорит ему нельзя: «Я даже устал: всё нельзя и нельзя...» А бабушка говорит: « Хороший у нас мальчик, но повторять ему, что нельзя делать, надо сто раз».

Услышал жалобы добрый сказочник и написал всем детям письма – рассказы о том, что такое нельзя и что такое можно.

Вот и к нам пришли такие письма (показывает конверты). Что в них написано?

Письмо первое.

Опираясь на палочку, идёт старый человек. Он останавливается, чтобы отдохнуть. И снова бредёт. Мальчики начали изображать его походку, сгорбившись, едва передвигают ноги, смеются.

Воспитатель: И добрый сказочник пишет в письме:

Нельзя смеяться над старыми людьми. К ним нужно относиться заботливо, помогать им. Старые люди прожили много – много лет и трудились для людей. Запомните это.

Письмо второе.

Дима жалуется, что ему хочется играть, а бабушка говорит: «Нельзя играть, когда уже пора ложиться спать».

Дима говорит: «Не хочу спать, хочу играть». Бабушка беспокоится и снова просит Диму заканчивать игру.

Воспитатель: Прав ли Дима?

Дети: Нет. Надо слушать бабушку. Она правильно говорит.

Воспитатель: Добрый сказочник пишет (читает):

Нельзя спорить со старшими. Нельзя на их требования, просьбы отвечать не хочу.

Письмо третье.

Папа, мама и Оля сели за стол обедать. На столе лежали два апельсина. Оля забрала оба апельсина и начала катать их по столу. «Нельзя играть за столом, когда собрались обедать, - сказал папа. – Положи апельсины на тарелку». Оля капризным голосом ответила: «Я сама их съем».

Воспитатель: Что бы вы сказали об Оле? (Дети отвечают.)

Воспитатель (читает) :

Нельзя играть, когда приготовились к обеду. Нельзя требовать, чтобы одному отдали всё: нужно было поделить апельсины на всех.

Письмо четвёртое.

Костя требует от папы: « Купи велосипед». Услышав в ответ, что отец сейчас не может купить велосипед, что деньги нужны на другое, Костя говорит: «У Толи есть, а у меня нет велосипеда».

Воспитатель: Что бы вы сказали о Косте? (Дети высказывают свои предположения.)

Воспитатель (читает):

Нельзя завидовать и выражать недовольство тем, что у тебя нет чего – либо, что есть у другого.

Письмо пятое.

Катя капризничает и плачет, когда папа и мама уходят куда-нибудь. Бабушка молчит, но ей обидно, что внушка не хочет остаться с ней.

Воспитатель: Права ли Катя?

Дети: Нет. Не надо плакать – а спокойно остаться с бабушкой.

Воспитатель (читает):

Нельзя оставлять старого человека одного. Помни, ты – радость для бабушки. Спой ей песенку, расскажи о твоих друзьях, играх.

Письмо шестое

Илюша и Стёпа вышли во двор погулять и куда-то пропали. Бабушка, мама беспокоятся, ищут мальчиков. Мама чуть не плачет. Куда они ушли? Что с ними случилось?

Оказалось, что они увидели новый автобус возле дома и побежали на другую остановку ещё посмотреть на него.

Воспитатель: Что бы вы сказали о мальчиках? (Дети высказывают своё мнение.)

Воспитатель (читает):

Нельзя куда – либо уходить или что – либо делать, не предупредив старших. Это тревожит и огорчает их.

Письмо седьмое.

В автобусе очень много народу. Все едут с работы. Вика всё время смотрит, не освободится ли где место. Вот она быстро занимает

освободившееся место и с улыбкой смотрит на тех, кто стоит. Среди них и её мама.

Воспитатель: Как должна бы поступить девочка? Мудрый сказочник говорит: «Нельзя сидеть, когда взрослые стоят. Им нужно предложить сесть».

Письмо восьмое

Мальчик получил в подарок игрушку – машину. Он принёс её в детский сад, показывал ребятам, но играть не давал. «Моя машина!»

Воспитатель: Что бы вы подумали или сказали о таком мальчике? Сказочник говорит: «Нельзя хвастаться перед товарищами тем, что у тебя одного такая вещь».

Письмо девятое.

Серёжа сказал, что в выходной день он с папой пойдёт в зоопарк, и позвал Андрюшу. Андрюша был рад. Он всем рассказывал, что пойдёт в зоопарк с Серёжей и его папой. Папа Серёжи не мог взять Андрюшу. Серёжа был огорчён, но не решился об этом сказать Андрюше. Он сказал, что они не ходили в зоопарк.

Воспитатель: Что вы скажете о Серёже? А добрый сказочник сказал: «Нельзя говорить неправду и обещать то, что не можешь выполнить».

Письмо десятое.

Маша увидела в детском саду новую маленькую куколку. Она так понравилась девочке, что та захотела взять её домой, показать маме. Скоро девочки стали искать куколку, но Маша молчала о том, что она решила унести её домой.

Воспитатель: Правильно ли поступила Маша?

Дети: Нельзя брать себе без предупреждения то, что принадлежит всем детям или другим людям. Нельзя, даже если очень хочется.

Воспитатель: Вот мы и прочитали все письма сказочника и узнали, что означает слово нельзя.

Дети перечисляют, о чём они узнали из писем.

Воспитатель: Слово нельзя – это мудрое запрещающее и предупреждающее слово. Оно учит, как не надо поступать, делать. Вот и слово нельзя мы положим в нашу копилку.

И о слове можно добрый сказочник написал письма. Мы их читаем, когда будет другая игра.

3.3. Мы друзья – товарищи

Дидактические задачи: Развивать способность детей замечать состояние человека по его внешнему виду, настроению, развивать наблюдательность и внимание к людям, с которыми живут и общаются дети; развивать доброжелательность, отзывчивость на состояние окружающих людей словом и делом. Заложить самые первые основы выбора товарища.

Игровая задача: Познакомиться с друзьями – товарищами по их портретам.

Игровые действия: Рассматривать картинки – портреты. Отвечать на вопросы: «Что можно сказать о каждом мальчике, девочке, группе детей?» Выбор товарища.

Игровые правила: Внимательно, вдумчиво изучать портреты детей, находить добрые, приятные слова при описании ребёнка на портрете.

Материал: Серия картин – иллюстраций, изображающих детей 4 – 5 лет и 5 - 6 лет и совсем маленьких.

Ход игры: Воспитатель показывает детям красиво оформленную папку, на которой написаны слова «Мы друзья – товарищи», и спрашивает: «Что же может быть в папке?» (Вопрос привлекает внимание детей и возбуждает их интерес.) «Вова, посмотри, что в папке, покажи нам три картинки. Какие хорошие ребята! А как их звать мы и не знаем. Как будем звать девочку? А мальчиков? (Дети предлагают имена.) Вот мы и познакомились... (Примерно Аня, Алёша, Миша.) Что о каждом можно сказать? Посмотрите хорошенько, подумайте».

(У детей, возможно, возникнут затруднения: они ещё не умеют определять увиденное. Часто перечисляют внешние признаки: платье, бантик, туфельки и др.)

Воспитатель: О ком из мальчиков можно сказать, что он весёлый, добрый, а о ком, что он задумался, может быть вспоминает что – то. А девочка добрая, смотрите, как она заботливо смотрит на птенчика. (Педагог как бы даёт образец «видения».)

После этого дети достают из папки все портреты и расставляют их на витрине.

Воспитатель: Посмотрите внимательно: может кому-то нужно помочь? С кем-либо куда-то пойти? У кого-нибудь что-то спросить? Так мы и познакомимся со всеми. А может, кто-то из вас выберет себе друга, подружку.

Играть будем так: каждый возьмёт картинку, хорошо рассмотрит её, покажет всем детям и скажет, кто на картинке, что он узнал о мальчике (девочке). А может быть, кто-нибудь захочет такого друга, подружку.

(Важно, чтобы дети учились видеть в портретах человеческие черты и умели рассказывать об этом.)

А теперь вновь поставьте все картинки – портреты. Посмотрим на них и узнаем, почему на папке написано «Мы друзья – товарищи». Они и с нами хотят быть друзьями – товарищами. Вы поняли дети, что если быть внимательным к другому, доброжелательным и отзывчивым, можно найти себе хорошего, верного друга. Напишем им письмо! Хотите спеть песенку? А кто придумает сказочку, рассказ, нарисует картинку – пошлем друзьям – товарищам.

3.4. Позовём сказку

Дидактические задачи: Закрепить у детей представление о том, что в сказке всегда есть мудрое поучение - как жить, дружить, умному быть; в поступках, желаниях героев сказок раскрываются разные качества человека: доброта, отзывчивость, смелость, трудолюбие, скромность, и т. д.; в сказках порицаются, высмеиваются зло, лень, трусость, грубость.

Игровая задача: «Позовём сказку».

Игровые действия: Рассматривание картинок (иллюстраций к сказкам). Припоминание знакомых сказок и узнавание по отрывку. (Отрывки должны быть короткие и знакомые, так как их узнавание не цель игры, а некоторое введение в неё при активном участии детей).

Игровые правила: Внимательно слушать сказку, которую дети позвали; не мешать друг другу, если кому-либо сказка не известна; не задавать вопросов во время рассказывания сказки и слушания её детьми; стараться запомнить самое интересное в сказке.

Материал: Иллюстрации к знакомым детям сказкам и к новым. (Иллюстрации вводят детей в «мир сказок», углубляют интерес, иногда вызывают желание вновь послушать уже знакомую и любимую сказку.)

Ход игры: Воспитатель кратко говорит о некоторых особенностях сказки, возбуждая интерес детей и желание послушать сказку.

Воспитатель: А теперь начинаем игру «Позовём сказку». Как бы вы позвали?

Дети: Сказка, приходи к нам. Сказка, сказка, приходи, что-нибудь нам расскажи. Расскажи о том, чего и нет, но очень интересно узнать, что приключилось. Сказка, приходи и расскажи, чего еще и нет, а будет.

Воспитатель: Сказка обязательно придёт: вы так её хорошо позвали. А вот смотрите: что это? (Конверт с иллюстрациями). Позвали сказку, а появились картинки из неё. (Воспитатель показывает одну за другой иллюстрации к сказкам: это первая ступень познания.)

После узнавания сказки по картинкам педагог ведёт детей к узнаванию сказки по коротким её частям – отрывкам.

«Выбежала Маша в чистое поле и только видела: метнулись вдалеке гуси – лебеди и пропали за тёмным лесом...» Из какой сказки эти слова?

«Шла лисичка по дорожке, нашла скалочку. За скалочку взяла курочку!» А ещё что лисичка брала за скалочку?

«В лесу в маленькой избушке жили – были кот да петух. Кот рано утром вставал, на охоту уходил, а Петя – петушок оставался дом стеречь». Что дальше случилось? Как кот лису перехитрил?

Воспитатель: Выбрали сказку – как будто её позвали, и она пришла. Поздоровалась с вами. А как вы ответите, чтобы сказка узнала, что ей рады?

Дети: Сказка, спасибо, что пришла. Здравствуй, сказочка. Мы, ребята, любим сказки. Мы рады, что сказка пришла.

Воспитатель: Вы хорошо, ласково, приветливо встретили сказку. А теперь слушайте, что рассказывает сказка. Слушайте и запоминайте. С кем вы повстречались в сказке? Что вы узнали, что было хорошо и что не очень? (Говоря о прослушанной сказке, педагог не должен разрушать впечатлений, переживаний, настроения, не должен допускать докучливого выпрашивания, дидактизма. Пусть сказка останется в душе ребёнка как что-то целое, необычное, надолго запоминаемое.

3.5. Ласковые имена

Дидактические задачи: Научить детей внимательному отношению к окружающим их людям; овладение навыками взаимодействия и сотрудничества. Развить такие чувства, как добродушие, дружелюбие, взаимоуважение.

Игровая задача: Передать мяч соседнему игроку, назвав при этом ласково его имя.

Игровые действия: Передача мяча по кругу.

Игровые правила: Не задерживать мяч, не стесняться сказать другому приятное.

Материал: Мяч.

Ход игры: Дети встают в круг. Один из игроков бросает другому игроку мяч, ласково называя его по имени (Кирюша, Машенька, Светочка и т.п.). Поймавший мяч должен бросить его следующему игроку также ласково назвав его по имени и так далее. Побеждает игрок, назвавший больше ласковых имён.

В конце игры воспитатель спрашивает у детей, приятно ли им было, когда их называли ласковым именем, и если хочешь сделать приятное кому-нибудь, нужно быть внимательным и доброжелательным.

Раздел 4 Подвижные игры

4.1. Заяц и морковь

Цель: Формировать собранность, активность, внимательность; развивать ответственность, сострадание, милосердие.

Правила игры: Помогать морковке, задерживая зайку не хватать его, делать всё аккуратно.

Ход игры:

Выбирают с помощью считалок «зайку» и «морковку»:

Зайчишка – трусишка

По полю бежал,

В огород забежал,

Капустку нашёл,

Морковку нашёл.

Сидит грызёт.

Хозяин идёт!

Играющие, взявшись за руки, выстраиваются по кругу. Воспитатель начинает игру стишком.

До морковки

Дошла весть,

Её зайчишка

Хочет съесть;

Брось, косой,

Не думай,

Бесполезно!..

Морковь поглубже

В грядку залезла.

А чтоб не видно было

Головы,

Раскинула палатку

Из ботвы.

«Морковь» становится в середине круга, «зайка» находится за кругом. «Зайка» ловит «морковку», которая, спасаясь, вбегает в круг и выбегает из круга.

Игроки, стоящие в круге, дают возможность «морковке» подлезть под руки, но мешают это делать «зайке». Когда «зайка» поймает «морковку» или долго не сможет поймать её, выбирают других «зайку» и «морковку».

После игры педагог с детьми разбирают, все ли соблюдали правила игры, играли честно, не обижали «зайку».

4.2. Ястреб и ворона

Цель: Научиться начинать и прекращать игру по сигналу, развивать смелость, терпимость, воспитывать дисциплинированность, коллективизм.

Материал: Два обруча небольшого диаметра, обручи большим диаметром для пар игроков.

Правила игры: Во время ловли не ударять товарищей, не хватать за одежду, а легко касаться рукой, не обижаться, если тебя поймали.

Ход игры:

С помощью считалки выбирают двух ястребов:

Что за птица на березе

Серая - пернатая?

Всех прохожих испугала,

Очень громка каркая!

(Ворона)

Остальные дети - вороны. Ястребы находятся в двух маленьких обручах, в больших обручах по две вороны. По сигналу педагога вороны бегают, прыгают, ходят. На слово «Ястреб!» вороны убегают в свои гнезда. Пойманные вороны занимают место ястреба.

Задача воспитателя по окончании игры разобрать с детьми правильно ли вели себя играющие и что игра, наверное не получилась если бы каждый вёл себя не правильно.

4.3. Гуси-Лебеди

Цель: Формирование положительного эмоционального настроения; воспитание организованности, умения управлять своим поведением в коллективе; вызвать желание помогать товарищу; развитие взаимовыручки, отзывчивости, добросовестности, честности в выполнении правил игры.

Материал: Гимнастический обруч.

Правила игры: Не обижаться, если тебя осалили, стараться выручить товарища.

Ход игры: С помощью считалки выбирается ребенок на роль волка, который будет ловить гусей и их хозяин. Остальные дети изображают гусей.

Волчок, волчок

Серый бочок.

Гусей отбирает

Хозяина страшает,

Зубами щёлк.

Ты будешь волк!

Воспитатель проводит на земле две черты на расстоянии 25—30 шагов. За одной из них — дом хозяина и гусей, а за другой — луг, где пасутся гуси. Кружком обозначается нора волка. Хозяин провожает гусей на луг. Гуси свободно гуляют, щиплют траву. По зову хозяина, который находится в доме, гуси выстраиваются у черты (границы луга), и между ними происходит следующий диалог:

Хозяин: - Гуси-гуси!

Гуси: - Га-га-га.

Хозяин: - Есть хотите?

Гуси: - Да-да-да!

Хозяин: - Ну, летите!

Гуси: - Нам нельзя! Серый волк под горой не пускает нас домой!

Хозяин: - Ну, летите, как хотите, только крылья берегите!

Последняя фраза является сигналом: гуси бегут к хозяину, а волк их ловит. Когда волк осалит двух-трех гусей (дотронется до них рукой), он отводит их в свою нору. Хозяин считает гусей, отмечает, кого не хватает, и просит детей выручить попавших в беду гусят.

Все участники игры вместе с воспитателем подходят к волчьей норе.

Гуси: - Волк-волк, отдай наших гусят!

Волк: - Не отдам!

Гуси: - Тогда мы сами их отнимем у тебя!

Воспитатель предлагает детям встать за ним «гуськом» и крепко схватить друг друга за талию. «Цепляйтесь за меня!» — говорит хозяин. Он подходит к волку, берет его за руки и говорит, обращаясь к гусям: «Держитесь крепко. Тянем — потянем. Ух!» Все участники игры, упиравшись ногами и держась друг за друга, делают движение корпусом назад под слова воспитателя «по - тя - нем!» (раза - два - три). Как только волк под нажимом этой цепочки сделает первый шаг вперед, пойманные гуси выбегают из норы и возвращаются домой. Затем выбирается новый волк, и игра начинается сначала.

По окончании игры, воспитатель подводит детей к выводу, что если они не были такими дружными, то не сумели бы выручить гусят.

4.4. *Белки, орехи, шишки*

Цель: Внимательно слушать команды ведущего, развивать дружелюбие, отзывчивость, воспитывать умение действовать сообща, помогать товарищу.

Правила игры: Быстро и чётко занимать места при перебежке.

Ход игры: Воспитатель берёт на себя руководство игрой.

С помощью считалки выбирают водящего:

Пчёлы в поле полетели,

Зажужжали, загудели.

Сели пчёлы на цветы,

Мы играем - водишь ты!

Играющие рассчитываются по три. Первые - белки, вторые - орехи, третьи - шишки. Каждая тройка (белка, орех, шишка) берется за руки, образуя кружок. Водящий стоит в середине площадки. Воспитатель кричит: «Белки!» - и все играющие, названные белками, должны поменяться местами, а водящий в это время старается занять любое освободившееся место. Если он сумеет это сделать, то становится белкой, а оставшийся без места - водящим. По команде «Орехи!» или «Шишки!» меняются местами другие игроки. В разгар можно подать команду: «Белки, орехи, шишки!». Тогда все игроки должны поменяться местами.

По окончании игры педагог подводит детей к осознанию того, как хорошо быть дружными и внимательными, помогать друг другу, что игра от этого становится только лучше и интереснее.

4.5. Палочка – выручалочка

Цель: Учить заботиться не только о себе, но и о других, развивать смелость, решительность, взаимовыручку, чувство дружбы.

Правила игры: Не прятаться далеко за границы площадки; играть честно, без обмана; если был найден, без обиды выходить из игры.

Ход игры: Воспитатель руководит игрой со стороны.

Посередине площадки втыкают в землю палочку – выручалочку. Около неё, закрыв глаза, становится водящий, в руках у него короткая палочка. Водящий громко и медленно считает до десяти, в это время остальные разбегаются и прячутся. Закончив считать, водящий открывает глаза, стучит своей палочкой по палочке – выручалочке и говорит: «Палочка пришла, никого не нашла». После этого он начинает

искать спрятавшихся. Заметив кого-нибудь, водящий громко произносит: «Палочка-выручалочка Машу нашла» - и бежит к палочке. Найденный тоже бежит к палочке, стараясь обогнать водящего, первым дотронуться до палочки и сказать: «Палочка-выручалочка, выручи меня!» Если он успеет это сделать, то считается вырученным, если нет, то выходит из игры.

Водящий старается найти всех спрятавшихся детей и вывести их из игры. Сделать это очень трудно, так как любой из прячущихся может быстро и незаметно для водящего подбежать к палочке-выручалочке и попросить: «Палочка-выручалочка, выручи всех!», и все ранее найденные дети считаются вырученными.

После окончания игры педагог с детьми делают вывод, что смелость, взаимовыручка и дружба очень помогают в игре, и что эти качества помогут и в жизни.

Раздел 5 Методические рекомендации по организации игровой деятельности

5.1.Руководство театрализованной игрой

Театрализованная игра имеет взаимосвязь с сюжетно-ролевой. Особенность театрализованной игры состоит в том, что со временем дети уже не удовлетворяются в своих играх только изображением деятельности взрослых, их начинают увлекать игры, навеянные литературными произведениями. Такие игры являются переходными, в них присутствуют элементы драматизации, но текст используется здесь более свободно, чем в театрализованной игре; детей больше увлекает сам сюжет, его правдивое изображение, чем выразительность исполняемых ролей.

К режиссерским играм в детском саду можно отнести настольный, теневой театр, театр на фланелеграфе. Драматизации основаны на собственных действиях исполнителя роли, который при этом может использовать куклы бибабо или персонажи, надетые на пальцы.

Основными специфическими методами работы по совершенствованию творческой деятельности детей в театрализованной игре являются:

Метод моделирования ситуаций (предполагает создание вместе с детьми сюжетов-моделей, ситуаций-моделей, этюдов, в которых они будут осваивать способы художественно-творческой деятельности);

Метод творческой беседы (предполагает введение детей в художественный образ путем специальной постановки вопроса, тактики ведения диалога);

Метод ассоциаций (дает возможность будить воображение и мышление ребенка путем ассоциативных сравнений и затем на основе возникающих ассоциаций создавать в сознании новые образы).

Общими методами руководства театрализованной игрой являются прямые (воспитатель показывает способы действия) и косвенные (воспитатель побуждает ребенка к самостоятельному действию) приемы.

Участвуя в играх-драматизациях, ребенок как бы входит в образ, перевоплощается в него, живет его жизнью. Это, пожалуй, наиболее сложное исполнение, так как оно не опирается ни на какой овеществленный образец.

Атрибут - признак персонажа, который символизирует его типичные свойства. Например, характерную маску зверя, вырезанную из бумаги, шапочку, фартучек (элементы рабочей одежды), кокошник, венок, пояс (элементы национального убора) и т. д. ребенок надевает на себя. Создать же образ он должен сам — с помощью интонации, мимики, жестов, движений.

Если у вас нет полного костюма для исполнения роли, не стоит утруждать себя или других его изготовлением. Посоветуйтесь с детьми, какой признак персонажа наиболее типичен. Используя его, изготовьте эмблему, по которой все сразу узнают изображаемого героя. Убедите ребят, что главное — это то, как они исполняют свои роли — похоже или нет. Вместе с тем не требуйте и большой точности исполнения, не нужно портить настроение детям во время игры. Умение придет постепенно — после неоднократного проигрывания роли и наблюдений за сверстниками.

Игры-драматизации с пальчиками. Атрибуты ребенок надевает на пальцы, но, как и в драматизации, сам действует за персонажа, изображение которого на руке. По ходу действия ребенок двигает одним или всеми пальцами, проговаривая текст, передвигая руку за ширму. Можно обойтись и без ширмы и изображать действия, передвигаясь свободно по комнате.

Пальчиковый театр хорош тогда, когда надо одновременно показать несколько персонажей. Например, в сказке «Репка» друг за другом

появляются новые персонажи. Такой спектакль может показывать один ребенок с помощью своих пальцев. Сказки «Коза и семеро козлят», «Двенадцать месяцев», «Гуси-лебеди» и другие с множеством персонажей могут показывать двое, трое детей, которые располагаются за ширмой.

Игры-драматизации с куклами бибабо. В этих играх на пальцы руки надевают куклу. Движения ее головы, рук, туловища осуществляются с помощью движений пальцев, кисти руки.

Куклы бибабо обычно действуют на ширме, за которой скрывается водящий. Но когда игра знакома или куклы водят сами дети, т. е. момент загадочности исчез, то водящие могут выходить к зрителям, общаться с ними, подавать им что-то, брать кого-либо за руку, вовлекать в игру и т. д. Такое «разоблачение» не снижает, а скорее поднимает интерес и активность ребят.

Когда дети увидят, игру взрослого с куклами бибабо, они скорее всего тоже захотят научиться сами водить их.

Импровизация - разыгрывание темы, сюжета без предварительной подготовки - пожалуй, самая сложная, но и наиболее интересная игра. Предложите детям разыграть ту или иную сценку. Подготовьте их к этому - вместе придумайте тему, обсудите, как ее изобразить, какие будут роли, характерные эпизоды.

Дальнейший шаг - пусть каждый участник игры изобразит тему по-своему. И еще более сложное задание: ребенок выбирает тему и сам же ее разыгрывает. В следующий раз ребята сами задают друг другу темы. И наконец, с помощью мимики, интонации, атрибута можно загадать загадку. Отгадкой является тема, которая тоже разыгрывается.

Театрализованные игры как разновидность сюжетно-ролевых игр сохраняют их типичные признаки: содержание, творческий замысел, роль, сюжет, ролевые и организационные действия и отношения. Источником всех этих компонентов служит окружающий мир. Он же является опорой

для творчества педагога и детей. Каждая тема может быть разыграна в нескольких вариантах.

5.2. Руководство сюжетно – ролевой игрой

Сюжетно-ролевая игра – очень мощное средство воспитания и развития личности дошкольника. Важно через игру формировать у детей не только представления о должном поведении или коммуникативные навыки, а прежде всего нравственные качества. Только в этом случае ребёнка можно научить чувству общности, способности понимать другого, сравнивать себя с другими, прислушиваться к себе и окружающим. На этом фундаменте строится нравственное отношение к окружающим людям: сочувствие, сопереживание, терпимость, содействие.

В ходе сюжетно-ролевых игр дошкольник берет на себя определенные роли и подчиняется правилам, требуя и от других детей их соблюдения. Учитывая данную особенность сюжетно-ролевых игр, взрослому важно грамотно руководить игрой детей, чтобы донести до них нравственные нормы поведения и правила, которые воспроизводятся детьми в процессе игровой деятельности.

Ролевое (игровое) взаимодействие предполагает осуществление взаимоотношений с партнером (партнерами) по игре, диктуемых ролью, так как ребенок, взявший на себя какую-либо роль, должен принимать во внимание и роль своего партнера по игре, координируя с ним свои действия.

Воссоздавая образы в игре, дети часто не могут передать сложность, логическую последовательность действий, отношений, переживаний взрослых и передают, как правило, только отдельные, наиболее им понятные и запомнившиеся ситуации и взаимоотношения.

Чтобы помочь ребенку вычленив в образе характерные для него особенности, черты, достойные подражания, педагог должен стараться раскрыть, показать подлинные мотивы поступков взрослых, учитывая,

что для развития у детей нравственных качеств особенно важно, чтобы мотивация ролевого поведения соответствовала его нравственным образцам. Мотивация необходима в связи с тем, что на ее основе у ребенка возникает новая потребность - поступать правильно.

Сюжетно-ролевая игра дает детям возможность проявить свои нравственные качества такие как: отзывчивость, дружелюбность, знание правил поведения в обществе, чувство сострадания, ответственность, добросовестность, приветливость, справедливость, доброта, терпимость, радушие, вежливость, заботливость, чуткость, доброжелательность, тактичность, общительность.

Но развитие сюжетно-ролевой игры без надлежащего педагогического руководства даже в условиях дошкольного учреждения задерживается на уровне воспроизведения действий и внешнего характера взаимоотношений. Для ребёнка на первый план выступает внешняя сторона труда людей, их отношений. И если на проявлении нравственных качеств не делается акцент и взрослый не вносит их в содержание игры, то дети не считают нужным их выявлять.

Для развития у дошкольников нравственных качеств педагогу следует: развивать у детей способность понимать состояние, настроение человека по выражению его лица, интонациям речи, движениям, эмоциональным реакциям; стимулировать у дошкольников эмоции, выражающие чувства, доброжелательное и заботливое отношение к людям.

Принципы организации сюжетно-ролевой игры:

- воспитатель должен играть вместе с детьми;
- воспитатель должен играть с детьми на протяжении всего дошкольного детства, на каждом его этапе следует разворачивать игру таким образом, чтобы дети сразу «открывали» и усваивали новый, более сложный способ ее построения;

-начиная с раннего возраста и далее на каждом этапе дошкольного детства необходимо при формировании игровых умений одновременно ориентировать ребенка как на осуществление игрового действия, так и на пояснение его смысла партнерам – взрослому или сверстнику.

Необходимо обогащать представления детей о социальной действительности через экскурсии, чтение книг, беседы и т.д. Уделить особое созданию развивающей предметно-игровой среды. В предметно-игровой среде равномерно должны быть представлены как готовые игры и игрушки, так и материалы для синтеза игры с какой – либо деятельностью.

Непосредственно развитие игры должно обеспечить обогащение содержания, развитие сюжета и игровых умений, развитие взаимоотношений между детьми. Прямое развитие игры связано с влиянием педагога на детей через собственное ролевое поведение, участие педагога в игре как равного партнера. Педагог помогает детям придумывать сюжеты, ролевые диалоги. Игровой процесс должен протекать естественно, у детей не должно возникать ощущение, что их «обучают» в игре.

Нарастание самостоятельности детей в игре зависит от руководства игровой деятельности педагога. Вначале педагог как партнер (носитель игровых идей и умений организационного общения в игре). Далее, педагог выступает как координатор игровых замыслов и общения детей (оказывает оперативную помощь в случаях затруднения в развертывания сюжете). Когда опыт осуществления игры освоен, педагог становится наблюдателем за играми детей(оказывает непрямую помощь при возникающих затруднениях, это изменение предметной среды, проблемная ситуация, совет, вопрос, рассказ о собственных детских играх).

5.3. Руководство дидактической игрой

Дидактическая игра представляет собой многоплановое, сложное педагогическое явление: она является и игровым методом обучения детей дошкольного возраста, и формой обучения, и самостоятельной игровой деятельностью, и средством всестороннего воспитания личности ребёнка. Стремясь реализовать ее, они выполняют игровые действия, соблюдают правила игры. Дидактическая игра имеет определенную структуру и включает в себя обучающую и игровую задачи, игровое действие, игровые правила.

Обучающая (дидактическая) задача позволяет добиваться в игре конкретных результатов, ориентированных на развитие тех или иных качеств детей, на закрепление знаний, умений, навыков и представлений. Наличие дидактической задачи или нескольких задач подчёркивает обучающий характер игры, направленность обучающего содержания на процессы познавательной деятельности детей. Дидактическая задача определяется воспитателем и отражает его обучающую деятельность. Обучающая задача доводится до детей в виде игровой задачи, имеющей характер практических заданий (рассмотреть картинку и найти несоответствия, отыскать среди группы предметов предмет овальной формы и т. д.).

Игровое действие составляет основу дидактической игры – без него невозможна сама игра. Чем разнообразнее и содержательнее игровые действия, тем интереснее для детей сама игра и тем успешнее решаются игровые и познавательные задачи. Игровое действие позволяет детям реализовать поставленную перед ними задачу и является способом поведения, деятельности в игре (например, подбирают картинки, ищут различные предметы, загадывают загадки). Воспитатель не всегда сам раскрывает игровые действия. После постановки игровой задачи он иногда предлагает детям подумать, как играть, что после чего делать и т. д. Педагог как бы привлекает детей к

сотрудничеству, проектированию хода игры через игровые действия, при этом развивает и поощряет инициативу детей, поощряет умную догадку.

Игровое правило, в свою очередь, ограничивает своими рамками проявление активности детей в игре, указывает, как должны выполняться игровые действия (подбирать картинки, правильно называя изображенные на них предметы; искать предметы, сортируя их по величине; загадывать загадки только о тех предметах, которые находятся в комнате, и т. д.).

В процессе дидактической игры у дошкольников формируются нравственные представления о бережном отношении к окружающим их предметам, игрушкам как продуктам труда взрослых, о нормах поведения, о взаимоотношениях со сверстниками и взрослыми, о положительных и отрицательных качествах личности. В плане воспитания нравственных качеств личности ребёнка особая роль принадлежит содержанию и правилам игры.

5.4.Руководство подвижной игрой

Развитие нравственных качеств у детей старшей группы успешно происходит в подвижных играх. Педагог должен напоминать ребятам о соблюдении правил при подвижной игре: играть честно, соблюдая правила идущей игры; играть дружно, выручать товарища; заботиться не только о себе, но и о всей команде; выбирать соперников, равных себе по силам; победив, не зазнаваться, не смеяться над проигравшими; проиграв, не унывать, постараться выиграть в следующий раз; беречь принадлежности для игр, убирать их на место.

В ряде игр от действия одного участника зависит ход всей игры, из-за опоздания одного может проиграть вся команда. Это является стимулом для развития чувства ответственности за свои поступки, идет развитие таких нравственных качеств, как дружба, взаимопомощи. При проведении подвижных игр воспитатель наблюдает за поведением детей:

кто стремится выручить товарища, а кто беспокоится только о себе. На основании наблюдения проводится индивидуальная работа с детьми – одобрение умения помочь; объяснение, почему нехорошо заботиться только о себе.

Подвижные игры содержат в своей структуре игровые действия, правила и материал, а также нередко роль и сюжет. Правила в таких играх выделены до начала игры, открыты для ребёнка. С подчинением правилу связано развитие произвольных движений, когда требуется сдержать непосредственное побуждение (не убегать до определённого сигнала), затормозить действия или изменить их по сигналу ведущего.

Хотя подвижные игры прямо направлены на развитие основных движений и формирование двигательных качеств, они оказывают влияние на многие стороны психического развития ребёнка. Прежде всего это нравственно-волевая сфера личности. В коллективных подвижных играх происходит становление организаторских и коммуникативных умений ребёнка. В играх-соревнованиях, в играх-эстафетах старший дошкольник учится удерживать цель деятельности, действовать по инструкции взрослого, контролировать своё поведение и действия. Ребёнок проверяет свои возможности, гордится достигнутым результатом и в то же время учится радоваться удаче товарища, сопереживать трудностям, проявлять взаимопомощь.

Список использованной литературы

Основная литература

1. Артёмова Л. В. Театрализованные игры дошкольников: Кн. для воспитателя дет.сада. М.: Просвещение 1991. - 127с;
2. Богуславская З. М. , Смирнова Е.О. «Роль игры в нравственном развитии ребёнка». М.: «Просвещение», 1991. – 155 с.
3. Болотина Л.Р., Комарова Т.С., Баранова С.П. Дошкольная педагогика: Учебное пособие для студентов средних педагогических учебных заведений. 2- е изд. – М.: Издательский центр « Академия », 1997.- 240с.
4. Бондаренко А.К. Дидактические игры в детском саду: Кн. для воспитателя дет.сада. – 2-е изд., дораб. – М.: Просвещение, 1991. – 160 с.
5. Козлова С.А., Куликова Т.А., Дошкольная педагогика: Учебное пособие для студентов средних педагогических учебных заведений. – М.: Издательский центр « Академия », 1998. - 432с.
6. Эльконин Д.Б. «Психология игры». М.: «Владос» 1999. – 182 с.
7. Дошкольное воспитание. Научно-методический журнал. № 4, 2002. Е.Смирнова. Современный дошкольник: особенности игровой деятельности.
8. Справочник старшего воспитателя дошкольного учреждения № 11. Ноябрь / 2009. И.В. Беляева. Формируем предметно-развивающую среду. Стр.40.
9. <http://dob.1september.ru> - Газета «Дошкольное образование».
10. <http://www.lib.com.ua> - Большая электронная библиотека
11. <http://www.moi-detsad.ru>; <http://ivalex.ucoz.ru> - Все для детского сада. Методические разработки, консультации для воспитателей, конспекты занятий, материалы по безопасности жизнедеятельности, игры, сказки, песенки.

Дополнительная литература

- 1.Осокина Т.И. Игры и развлечения детей на воздухе. – 2-е изд., дораб. – М.: Просвещение, 1983. – 224 с.
- 2.Программа воспитания и обучения в детском саду. Под редакцией М.А. Васильевой, В.В. Гербовой, Т.С. Комаровой. - 5-е изд., испр. и доп. – М.: Мозаика-Синтез, 2009. – 208 с.
- 3.Петрова В.И. Нравственное воспитание в детском саду. Программа и методические рекомендации. М.: Изд-во Мозаика-Синтез, 2005. - 125с.
- 4.Петрова В.И. Этические беседы с детьми 4-7 лет: Нравственное воспитание в детском саду. М.: Изд-во Мозаика-Синтез, 2007 - 196с.
- 5.Субботский Е.В. Нравственное развитие дошкольника . М.: Изд-во Просвещение, 2003. - 143с.

Приложение 1

Словарь

Атрибут - признак персонажа, который символизирует его типичные свойства.

Бибабо - простейшая кукла, состоящая из головы и платья в виде перчатки, голова имеет специальное отверстие под указательный палец, а большой и средний палец служат для жестикуляции руками куклы, часто используются в передвижных кукольных театрах.

Дидактическая задача – обучающая, основной элемент дидактической игры, которому подчинены все остальные. Для детей обучающая задача формулируется как игровая, она определяется целями обучения и воспитания детей.

Дидактическая игра – игра обучающего характера или игра с правилами, но обучающая задача в ней не выступает прямо, а скрыта от играющих детей, для которых на первом плане оказывается игровая задача.

Дидактический материал - вид пособий для учебных занятий, использование которых способствует активизации познавательной деятельности обучаемых, экономии времени.

Дошкольная педагогика - отрасль педагогики, изучающая закономерности развития, воспитания и элементарных форм обучения детей в возрасте, предшествующем поступлению в школу.

Замысел – план действий, задуманный играющими.

Игра - наиболее доступный для детей вид деятельности, это способ переработки полученных из окружающего мира впечатлений, знаний, это вид непродуктивной деятельности, где мотив лежит не в результате её, а в самом процессе.

Игровая ситуация – совокупность обстоятельств игры, не существующих реально, а создаваемых воображением.

Игры-драматизации - игры, когда дети сами в образе действующего лица исполняют взятую на себя роль.

Импровизация - разыгрывание темы, сюжета без предварительной подготовки.

Личность - это человек как общественное существо, носитель общественного сознания.

Методы воспитания- научно обоснованные способы достижения воспитательной цели; совокупность наиболее общих способов решения воспитательных задач и осуществления воспитательных взаимодействий.

Нравственное воспитание- это систематическое воспитательное воздействие на человеческую личность, направленное на формирование у человека общественно одобряемых нравственных качеств.

Нравственность- особая форма общественного сознания и вид общественных отношений, совокупность принципов и норм поведения людей по отношению друг к другу и обществу. Нравственность представляет собой ценностную структуру сознания, общественно необходимый способ регуляции действий человека во всех сферах жизни, включая труд, быт и отношение к окружающей среде.

Нравственные качества - честность, порядочность, ответственность, доброжелательность, отзывчивость, правдивость, самоотверженность, преданность, справедливость, скромность, щедрость и т.д.

Пальчиковые куклы - куклы- наперстки, шляпки, перстни, куклы, надевающиеся на весь палец, куклы-конусы и цилиндры. высота всего семь – девять сантиметров .

Подвижная игра -сознательная, активная деятельность ребенка, характеризующаяся точным и своевременным выполнением заданий, связанных с обязательными для всех играющих правилами.

Правила – это порядок, предписание действий в игр.

Развитие- это процесс количественных и качественных изменений наследуемых и приобретенных свойств индивида.

Режисёрские игры - игры, когда действующими лицами являются определенные предметы (игрушки, куклы), игры с куклами в различных видах кукольного театра.

Ролевое действие – это деятельность ребенка в роли. Определенная комбинация, последовательность ролевых действий характеризуют ролевое поведение в игре.

Роль – это образ существа (человека, животного) или предмета, который ребенок изображает в игре.

Содержание – это то, что конкретно отражается в игре.

Социализация – процесси результат усвоения и активного воспроизводства индивидом социального опыта, осуществляемый в общении и деятельности.

Сюжет игры – это та сфера действительности, которая отражается в игре .

Сюжетно–ролевая игра – деятельность, в которой дети берут на себя роли взрослых и в обобщенной форме в специально создаваемых игровых условиях воспроизводят деятельность взрослых и отношения между ними.

Театрализованная игра – это игра-представление, в которой в лицах с помощью таких выразительных средств, как интонация, мимика, жест, поза и походка, разыгрывается литературное произведение, т.е. воссоздаются конкретные образы.

Фланелеграф– доска, обтянутая голубой фланелью, форма иллюстрированного рассказа (рассказывается сказка и по ходу действия к доске прикладываются картинки персонажей и оформления).

Приложение 2

«Цветовой тест отношений»

Детский вариант диагностики отношения к нравственным нормам (ЦТО)

Методика предназначена для изучения эмоционального отношения ребенка к нравственным нормам. Для проведения ЦТО нужен лист белой бумаги (А4, 210x297 мм) и 8 карточек разного цвета (синяя, зеленая, красная, желтая, фиолетовая, коричневая, черная, серая). Исследование проводится индивидуально. Перед ребенком раскладывают на белой бумаге восемь цветных карточек в произвольном порядке.

Инструкция.

Представь себе, что это волшебный дом с волшебными окошками. В нем живут разные люди. Я буду называть тебе людей, а ты сам выберешь, кто где будет жить. Договорились? Хорошо! В каком окошке живут добрые люди? А ленивые?

Далее называется весь список понятий. Желательно чередовать положительные и отрицательные (но не парные) нравственные качества. Например: добрый, ленивый, щедрый, лживый (обманщик), трудолюбивый... и т.д. При этом цвета могут повторяться, т.е. ребенок может выбрать один и тот же цвет на разные понятия.

В протоколе фиксируется цвет, который был выбран для каждого понятия, и комментарии ребенка.

Обработка результатов и интерпретация

При анализе результатов необходимо соотнести цвет, присвоенный каждому понятию, и эмоциональное значение этого цвета. Ниже приводится краткая характеристика каждого цвета, его эмоционально-психологическое значение:

Синий: добросовестный, спокойный, несколько холодный.

Зеленый: самостоятельный, настойчивый, иногда упрямый, напряженный.

Красный: дружелюбный, общительный, энергичный, уверенный, раздражительный.

Желтый: очень активный, открытый, общительный, веселый.

Фиолетовый: беспокойный, эмоционально напряженный, имеющий потребность в душевном контакте.

Коричневый: зависимый, чувствительный, расслабленный.

Черный: молчаливый, эгоистичный, враждебный, отвергаемый.

Серый: вялый, пассивный, неуверенный, безразличный.

Опыт показывает, что дети дошкольного возраста обычно выбирают:

Добрый – желтый и красный цвета. Другими словами, дети считают, что добрый человек общительный, дружелюбный, открытый.

Злой – черный цвет. Пожалуй, комментарии здесь излишни – ведь этот цвет отражает эгоистичность, враждебность, отвержение.

Честный – желтый, фиолетовый и красный цвета. То есть для детей данное понятие ассоциируется с такими характеристиками, как потребность в душевном контакте, общительность, открытость, дружелюбность.

Лживый – черный цвет. Дети не случайно выбирают этот цвет, поскольку он ассоциируется с такими личностными характеристиками, как упрямство, враждебность, эгоистичность. При этом дети почти не выбирают красный и желтый цвета, то есть обманщик не воспринимается ими как открытый, общительный, дружелюбный, отзывчивый человек, с чем трудно не согласиться.

Щедрый – красный и фиолетовый цвета. Необходимо отметить, что для дошкольника щедрость является очень сложным понятием, отношение к нему достаточно противоречивое. Ребенок знает, что щедрым быть хорошо, но отдать свое, поделиться ему трудно. Особенно это заметно у детей до 5 лет: они нередко выбирают даже черный цвет. Дети старшего дошкольного возраста (5-7 лет) уже не выбирают черный и коричневый цвета, тем самым, относя это качество к положительным,

хотя отношение остается неопределенным. И только в младшем школьном возрасте становится возможным выделение определенных цветов.

Жадный – красный и черный цвета. То есть дети считают его решительным, сильным, может, даже агрессивным, враждебным.

Трудолюбивый – фиолетовый и желтый цвета. Другими словами, трудолюбивый человек очень активен, энергичен, готов к активным действиям, может быть суетлив.

Ленивый – коричневый, серый, синий цвет. То есть дети справедливо считают ленивого человека слабым, не вовлеченным в дело, вялым, пассивным, а также холодным.

Защитная речь

Уважаемые Председатель и члены Государственной Аттестационной Комиссии!

Слайд 1 (титульный лист)

Вашему вниманию представляется выпускная квалификационная работа на тему: «Развитие нравственных качеств у детей старшего дошкольного возраста в игровой деятельности».

На выбор темы повлияло моё личное наблюдение за детьми во время работы помощником воспитателя. Да, мы обучаем детей, даём им знания, развиваем навыки и умения. Но как то незаметно потерялось значение ценностно-смысловых ориентиров жизни. Зачастую, в семье, родители, в силу своей занятости или нежелания, не уделяют детям достаточного внимания. И как результат неразвитые нравственные качества не дают ребёнку сделать выбор в пользу соблюдения норм морального поведения. Как же ненавязчиво, без нажима и скучных нравоучений развить в ребёнке нравственные качества?

Слайд 2 (сборник игр)

Игра – первая деятельность ребёнка, которой принадлежит особенно значительная роль в развитии личности, в формировании её свойств и обогащении её внутреннего содержания, морально-волевых качеств. Это подтверждается и выдающимися отечественными педагогами: Выготский Л.С., Ушинский К.Д., Эльконин Д.Б., Леонтьев А.Н., Усова А.П., Якобсон С.Г., Флёрин Е.А в своих трудах утверждали, что в основе игровой деятельности лежат общевоспитательные задачи, среди которых основной задачей является развитие нравственных качеств.

В связи с этим мною был составлен сборник игр, направленных на развитие нравственных качеств у детей дошкольного возраста в игровой деятельности.

Слайд 3 (Актуальность темы)

Выбранная тема является в настоящее время особо актуальной, так как, в данный период общество переживает духовно-нравственный кризис. И проблема нравственного воспитания в настоящее время обусловлена изменениями в общественном сознании, связанными с возрастанием потребности в гуманных отношениях, с утратой ценностно-смысловых ориентиров жизни людей в кризисном обществе.

Слайд 4 (Цель сборника)

Целью представленного сборника является оказание методической помощи воспитателям по организации игровой деятельности в развитии нравственных качеств у детей старшего дошкольного возраста.

Слайд 5 (Задачи сборника)

Задачи сборника:

- 1.показать возможности игровой деятельности в развитии нравственных качеств у детей старшего дошкольного возраста;
- 2.представить виды игр (театрализованные, сюжетно – ролевые, дидактические, подвижные), направленные на развитие нравственных качеств дошкольников;
- 3.раскрыть систему действий воспитателя по организации игровой деятельности детей в развитии нравственных качеств у детей;
- 4.представить методические рекомендации для воспитателя по организации игровой деятельности, способствующей развитию нравственных качеств у детей старшего дошкольного возраста.

Слайд 6 (Структура сборника)

Для достижения поставленной цели и решаемых в связи с ней задач, работа разделена на пять разделов.

Раздел 1 Театрализованные игры;

Раздел 2 Сюжетно – ролевые игры;

Раздел 3 Дидактические игры;

Раздел 4 Подвижные игры.

Раздел 5 Методические рекомендации по организации игровой деятельности.

Слайд 7

Раздел 1 Театрализованные игры

Данный раздел представляет театрализованные игры, направленные на развитие нравственных качеств дошкольников и поэтапно раскрывает систему действий воспитателя по организации театрализованной игровой деятельности.

1.1.Что такое хорошо и что такое плохо? (В.В.Маяковского). Картинки на фланелеграфе, настольный театр картинок, драматизация (в трёх частях).

1.2.Красная шапочка (Ш.Перро) Драматизация с импровизацией детей.

1.3.Два жадных медвежонка (венгерская сказка в обработке А. Красновой, В. Важдасовой)Театр теней.

1.4.Узнай себя (стихи З.Александровой,Н.Найдёновой, Б.Ивлева)Импровизация, драматизация **с использованием кукол бибабо.**

1.5.Заюшкина избушка (русская народная сказка) Игра – драматизация **с использованием кукол – варежек.**

Слайд 8

Раздел 2 Сюжетно – ролевые игры

Данный раздел представляет сюжетно-ролевые игры, направленные на развитие нравственных качеств дошкольников и поэтапно раскрывает систему действий воспитателя по организации сюжетно- ролевой игры. Сюжетно – ролевая игра наиболее приближена к жизни, все сюжеты берутся непосредственно из окружающей нас реальности.

2.1. День рождения

2.2.Магазин

2.3. В ветеринарной клинике

2.4. Правила движения

2.5. Автобус

Слайд 9

Раздел 3 Дидактические игры

Данный раздел представляет дидактические игры, направленные на развитие нравственных качеств дошкольников и поэтапно раскрывает систему действий воспитателя по организации дидактической игры. В плане воспитания нравственных качеств личности ребёнка особая роль в дидактической игре принадлежит содержанию и правилам.

- 3.1. Какой букет цветов и кому вы хотели бы подарить?
- 3.2. Письма доброго сказочника
- 3.3. Мы друзья – товарищи
- 3.4. Позовём сказку
- 3.5. Ласковые имена

Слайд 10

Раздел 4 Подвижные игры

Данный раздел представляет подвижные игры, направленные на развитие нравственных качеств дошкольников и поэтапно раскрывает систему действий воспитателя по организации подвижной игры. Хотя подвижные игры прямо направлены на развитие основных движений и формирование двигательных качеств, они оказывают влияние на многие стороны психического развития ребёнка. Прежде всего это нравственно-волевая сфера личности. Например, в игре «Заяц и морковь» дети сопереживают морковке. А в игре «Палочка-выручалочка» думать о товарищах по команде.

- 4.1. Заяц и морковь
- 4.2. Ястреб и ворона
- 4.3. Гуси-Лебеди
- 4.4. Гуси-Лебеди
- 4.5. Палочка – выручалочка

Слайд 11

Раздел 5 Методические рекомендации по организации игровой деятельности

Раздел содержит рекомендации для воспитателя по организации игровой деятельности, способствующей развитию нравственных качеств у детей старшего дошкольного возраста

5.1. Методические рекомендации по организации театрализованной игры

5.2. Методические рекомендации по организации сюжетно – ролевой игры

5.3. Методические рекомендации по организации дидактической игры

5.4. Методические рекомендации по организации подвижной игры

Данный сборник предназначен для воспитателей детского сада, а также для всех, кого интересует проблема развития нравственных качеств у детей старшего дошкольного возраста в игровой деятельности.

Непосредственно работая воспитателем, я на практике убедилась в возможностях игровой деятельности.