**Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «**Ветеринарная клиника**» (**старшая и подготовительная **группы)**

Технологическая карта (ТК) построена на основании **комплексного метода руководства развитием самодеятельных игр (по Е.В. Зворыгиной и С.Л. Новоселовой).** Указанный метод предполагает наличие четырех взаимосвязанных блоков.

1. ***Планомерное обогащение опыта детей*.** В быту, на занятиях, на прогулке, во время чтения книг, просмотра передач ребенок усваивает назначение предметов, смысл действий людей, сущность их взаимоотношений, у него формируются первые эмоционально-нравственные оценки. Все это может служить источником возникновения замысла игры, постоянного обогащения ее содержания.
2. Для перевода реального опыта в игровой, условный план, для усвоения детьми способов воспроизведения действительности в игре используются ***обучающие игры*** (дидактические, театральные и др.) Они должны содержать элементы новизны, вводить детей в условную ситуацию, эмоционально приобщать детей к процессу приобретения знаний. В ТК сюжетно-дидактические, подвижные, настольно-печатные игры, упражнения развивающего характера, направленные на развитие творческого мышления и развития воображения, воспитание нравственных взаимоотношений.
3. ***Своевременное изменение игровой среды*,** подбор игрушек и игрового материала, способствующих закреплению в памяти ребенка недавних впечатлений, полученных при знакомстве с окружающим, а также в обучающих играх, нацеливают дошкольников на самостоятельное, творческое решение игровых задач, побуждают к разным способам воспроизведения действительности в игре. Предметно-игровую среду нужно изменять с учетом практического и игрового опыта детей. Важно не только расширять тематику игрушек, но и подбирать их с разной степенью обобщенности образа.
4. Для закрепления в самостоятельной инициативной игре приобретенного детьми опыта деятельности необходимо их ***проблемное*** ***общение***со взрослым во время игрового процесса. Общение должно быть направлено на формирование прогрессивных (для каждого возрастного периода) способов решения игровых задач. Для этого педагог организует деятельность дошкольников в усложняющихся проблемных игровых ситуациях с учетом их конкретного практического опыта, а также игровой среды. В ТК представлен примерный перечень игровых тем, различные варианты привлечения детей к игре, различные приемы поддержания или возобновления интереса детей к игре, описаны способы безболезненного выхода детей из игры, возможные роли и игровые действия, а также приведены игры-спутники, которые могут быть взаимосвязаны с сюжетно-ролевой игрой «Городской транспорт», развивать и продолжать ее сюжет

**Комплексный метод руководства развитием самодеятельных игр**

**(по Е.В. Зворыгиной и С.Л. Новоселовой)**

**ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РАЗВИТИЯ ИГРЫ**

**ПЕДАГОГИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА САМОДЕЯТЕЛЬНЫХ ИГР**

**3. Развивающая предметно-игровая среда**

2. Передача игровой культуры ребенку (обучающие игры, досуговые игры, народные игры)

**1. Обогащение детей знаниями и опытом деятельности**

4. Активизация

проблемного

общения

взрослого с детьми

**Блок 2.** ***Передача игровой культуры ребенку*.**

**2.1. Сюжетно-дидактическая игра:** «На приеме у ветеринара», «Наши питомцы».

**2.2. Настольно-печатные игры с тем же содержанием.**

**2.3. Дидактические игры: игра на развитие зрительной памяти:** «Каких инструментов не стало»;

На развитие слуховой памяти «Угадай, кто произнес?». Игра на развитие фантазии: «Придумай кличку», «Придумай название клиники».

**2.4. Игры на воспитание нравственных взаимоотношений:** «Назови ласково питомца», «Мы с собаками гуляли», «Первая помощь питомцу», «Позвони врачу вежливо».

**2.5. Подвижные игры:** «Кот на крыше», «Стадо»

**2.6.** **Упражнения на развитие творческого мышления и воображения «Потому что»:** Воспитатель начинает предложение, в середине которого есть слова «потому, что» или «затем, чтобы». Например: «Собакам делают прививки, затем, чтобы…», «Ветеринарный врач может сделать больно Вашему питомцу, потому что…».

2.6.1 Упражнение на развитие фантазии и творческого мышления: «Какие бы профессии (известные или придуманные) вы добавили в ветеринарную клинику?»

**Блок 1.** ***Планомерное обогащение опыта детей*.**

1.1. Рассматривание предметных и сюжетных картин «В ветеринарной клинике», «Профессии в ветеринарной клинике»; иллюстрации на тему: «Пациенты ветеринарной клиники». Просмотр презентаций : «Домашние животные», «Ветеринар». Просмотр мультфильмов: «Айболит», «Верните Рекса»

1.2. Экскурсия в медицинский кабинет дет.сада. Экскурсия в ветеринарную клинику.

1.3. Наблюдение за домашними питомцами, не нужно ли им в ветеринарную клинику.

Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы).

1.4. Чтение познавательной и художественной литературы

Е.Чарушин «Про Томку», «Никита-доктор».

К.Чуковский «Айболит»

З. Александрова «Мой мишка»

загадки о животных

**Блок 3.** ***Развивающая предметно-игровая среда***

**3.1. Атрибуты для игры**

животные - игрушки мягкие,

халаты,

шапочки,

карандаш и бланки рецептов,

печать,

планшет для записей,

фонендоскоп,

градусник,

бинт,

вата,

пинцет,

ножницы,

шпритц,

мази,

таблетки,

пластырь,

порошки, влажные салфетки,

пеленки одноразовые,

корм и лекарства для животных,

поводок,

ошейник,

сумки-переноски,

ширма,

вывеска «Ветеринарная клиника», телефон,

магнитофон (для музыки), ведро, швабра, тряпка

**3.2. Конструирование игровой среды**

Из мягких модулей ограничить периметр клиники. ( В качестве образцов можно использовать фото рассмотренных клиник или по своему замыслу). Расставить столы, определить, где будут основные помещения клиники (регистратура, смотровая, процедурная, комнаты-палаты для пациентов, фойе для посетителей и ожидающих). Расставить стулья. Накрыть пеленкой смотровой стол. Если необходимо, можно поставить ширму.

Поставить вывеску перед клиникой. Распределить атрибуты по своим местам.

**Проблемные ситуации,** которые можно использовать в процессе конструирования:

• как расположить в комнате-палате для пациентов больничные места (на стульях? На столах? В коробочках? Клетках? И т.д.)

• как обустроить фойе для посетителей, чтобы всем было удобно

• как и из чего сделать место для добровольных пожертвований для животных.

**Блок 4.** ***Активизация проблемного общения взрослого с детьми***

**4.4. Различные варианты привлечения детей к игре**

***1 вариант***

Воспитатель использует прием напоминания и говорит: «Сегодня вы пришли в группу не одни, а принесли с собой из дома своих четвероногих друзей, для того чтобы отправится на осмотр и консультацию в ветеринарную клинику «Айболит», которая находится в нашей группе».

***2 вариант***

Воспитатель старается приурочить свой поход в клинику с питомцем (игрушка – собачка) к началу ознакомления детей с игрой.

Обращается к личному опыту детей: «бывали ли вы в клинике? С кем были? С каким питомцем? Что у него заболело?

Воспитатель выясняет, какие действия совершаются в клинике: назначают время приема, позвонив, приходят, осматривает врач, выполняет процедуры медсестра и т.д.

***3 вариант***

«В клинику идет семья семья». Дети заранее распределяют роли: мама, папа, дети. Договариваются, зачем и куда они идут, что будут там делать. (Папа поведет питомца на осмотр, сын останется с мамой, чтобы она не волновалась и т.д.)

***4 вариант***

Воспитатель объявляет, что в группе заболел питомец (Кошка) и нужно сходить к врачу. Что нужно сделать? (Позвонить, записать на прием в определенное время, взять с собой все, что может понадобиться (переноска, пеленки, корм, любимая игрушка питомца, влажные салфетки и т.д.)

***5 вариант***

Воспитатель берет на себя роль экскурсовода в ветеринарную клинику, дети – туристы. В ходе беседы объясняется устройство клиники, роли персонала.

**4.5. Различные приемы поддержания или возобновления интереса детей к игре**

**В** клинике администратор может выдавать небольшие утешительные презенты для посетителей (игрушки для питомцев, небольшие угощения для питомцев или посетителей), в фойе для посетителей (или врач) могут рассказывать интересные факты про животных.

**4.6. Проблемные ситуации, направленные на формирование у детей предпосылок функциональной грамотности:**

Предпосылки математической грамотности: сколько в клинике комнат, сколько вещей взять с собой, сколько денег отдать на пожертвование животным,

Предпосылки читательской грамотности: упражняемся в понимании прочитанного текста и использовании информации при организации игры, отвечаем на вопросы по содержанию текста, составляем связный рассказ.

Жизненные навыки: осваиваем в игре ответственное и заботливое отношение к животным, чего опасаться от больного животного или когда ему делают прививку, знакомятся с телефонными диалогами, что взять с собой в клинику для конкретного питомца .

Здесь есть место для Ваших предложений:

**4.7. Способы безболезненного выхода детей из игры:**

Воспитатель предлагаетдетям продолжить игру на прогулке, взяв для этого из группы необходимый выносной материал или атрибуты для игры.

Можно предложить детям оставить сделанные для игры постройки с тем, чтобы вернуться к ним через некоторое время с новыми задумками

**4.8. Игры–«спутники»:**

«Больница», «Аптека».

**4.3. Игровые действия:**

Стройка клиники. Врач - проводит осмотр и определяет лечение животных,Медсестра помогает врачу-ветеринару, обрабатывает и перевязывает раны, выписывает рецепты, даёт витамины, делает уколы и прививки, проводит гигиенические процедуры: чистка зубов, ушей, обрезка когтей. Фармацевт продает лекарства , которые написаны в рецепте.

Регистратор/администратор - отвечает на звонки, ведет запись на прием, направляет посетителей на прием к ветеринару и выдает справки.

Санитарка - следит за чистотой в лечебнице

**4.1. Примерный перечень игровых тем**

«Строим ветеринарную клинику»

«Мы – волонтеры. Выгуливаем собак»

« Мы волонтеры. Кормим животных»

«Мы – волонтеры. Ищем хозяев для бездомных животных», «На приеме у врача», «Мой питомец заболел», «Собираюсь к врачу».

**4.2. Роли, которые могут исполнять дети:**

• клиент, пациент

• ветеринарный врач,

• медсестра,

• администратор (регистратор),

• фармацевт,

• санитарка (следит за чистотой)