Автор – воспитатель первой категории Мищенко Оксана Викторовна

**Сюжетно – ролевая игра в подготовительной группе**

**«Путешествие по морю на научно – исследовательском корабле**»

**Цель:**

Обучение детей умению сюжетосложения: придумывать, комбинировать и развивать сюжет игры.

Развитие у детей общественных, нравственных, познавательных и игровых мотивов.

Расширение и закрепление у детей знаний о: профессиях связанных с корабельной службой, морских обитателях, особенностях морского дна.

Игровой материал

Имитация из предметов – заместителей корабля, корабельной кухни, капитанской рубки, научно – исследовательской лаборатории и т.д.

Кухонная посуда, пробирки, пинцет, лупы, микроскоп, прозрачные пластиковые стаканы разных объёмов и т.д.

Подготовка к игре:

*Развитие познавательных мотивов -* поиск ответов на возникающие вопросы

Изучение ландшафта морского дна, знакомство с планктоном и фитопланктоном (дидактический материал, энциклопедии, видеофильмы).

Рассматривание картинок моря в разрезе – шельф, глубоководная часть, расположение коралловых рифов

Рассматривание и чтение детских книг: Р. Баллайтайн «Коралловый остров: сказка Тихого океана»»; Б. Житков «Морские истории»; В. Коржиков «Весёлое мореплавание Солнышкина»

Беседа: «Что такое научно- исследовательские суда»

Словарная работа: планктон, фитопланктон, буйки, кораллы, ландшафт, вахта дежурств, моторист, связист, камбуз

**Проблемная ситуация возникновения идеи игры**

При ознакомлении с полезными ископаемыми и способами их добычи возник вопрос, а можно ли добыть породу со дна морского, и если можно, то, что ещё можно достать с глубин и кто этим занимается.

Обсуждение детьми плана предполагаемых действий воплощения идеи в сюжетно – ролевую игру

*Идея как - изучить дно морское*

По результатам мозгового штурма, что нужно выяснить:

- Уточнение состава корабельной команды, профессиональных обязанностей каждого её члена

- Уточнение особенностей движения корабля по морю с учётом глубин и расположения коралловых рифов.

-Уточнение чем занимается океанолог, морской биолог

- Определение необходимого оборудования, рассуждения из чего и как его приготовить

Изготовление игровых атрибутов:

робот по забору глубинных проб; маяки, буйки, коралловые рифы. Вырезывание медуз, моллюсков, морских губок и т.д.

Зарисовка карты глубин

Изготовление атрибутов происходит заранее, до игры в рамках НОД и свободной совместной

*Общественные мотивы* – умение детей договориться о распределении труда при изготовлении игровых атрибутов и ролей в сюжетно – ролевой игре

Игровые роли: капитан, помощник капитана, боцман, кок, океанолог, морской биолог, лаборант

Матросы: матрос - связист, матрос – моторист, матросы

**Ход игры**

За несколько дней до игры в группе проигрываются небольшие сцены:

- Руководство судном капитаном с учётом карты глубин

- Приготовление коком обеда

- Руководство боцманом уборкой палубы матросами

- Исследование образцов в лаборатории

Развитие сюжета Дети самостоятельно, по договорённости, распределяют роли. Если у детей возникает спор, педагог на правах полноправного участника, совместно с детьми находят компромиссное решение.

Также детьми определяется основная линия сюжетно – ролевой игры - *нравственные мотивы –* подчинение правилам игры.

-Какое море будет обследовано

- Какие решения будет принимать капитан с учётом карты глубин и расположения буйков и коралловых риф

- Как распределит вахты – дежурств матросов по палубе боцман

- В какое время кок пригласит участников научной экспедиции на обед.

-Когда можно будет спускать робота на дно для отбора проб грунта и фитопланктона.

- Какие зарисовки планктона и рифов будет делать океанолог

- Чем будут заниматься в лаборатории морской биолог, океанолог и лаборант.

- Кто будет вести дневник путешествия.

После определения правил игры для участников, начинается сама игра.

*Развитие игровых мотивов*

Капитан судна командует – «Все по местам, полный вперёд»

Помощник капитана занимает своё место в рулевой, ведёт корабль согласно карте глубин. При прохождении шельфа он следит за расположением плавучих буёв, со световыми и звуковыми сигналами, которые помогают обогнуть мели.

В это время в камбузе кок начинает готовить полезную пищу для всего экипажа, включая сотрудников научной экспедиции.

Боцман даёт распоряжения морякам: моряк - связист находиться на связи с «землёй», моряк - моторист обслуживает двигатели судна.

Остальные матросы следят за состоянием палубы, в том числе производиться технический осмотр глубинного робота.

При выходе на глубину помощник капитана вместе с океанологом определяют точки отбора грунта и фитопланктона. Морских животных глубинный робот фотографирует, морской биолог начинает изучать снимки животных, измерять величины.

Лаборант и океанолог приступают к исследованию отобранных материалов грунта, растительности, кораллов. В лаборатории они рассматривают их под микроскопом, изучают состав в колбочках и т.д.
Тем временем кок, приготовив пищу, приглашает всех обед.

За обедом члены экспедиции, в непринуждённой обстановке, обсуждают интересные новости и открытия по изучению морского дна.

 дна.

 Когда учёные заканчивают свои исследования, они докладывают об этом капитану. Капитан принимает решение о возвращение судна в родной порт.

При возвращении вновь отслеживаются глубины, отслеживается наличие рифов, чтобы об них не повредить корабль. Приближаясь к порту, помощник капитана учитывает расположение сигнальных буёв.

В следующий раз в игре может быть изменён сюжет, эти изменения планируют сами дети.

После длительного интервала активной игры сюжетно – ролевая игра «Путешествие по морю на научно – исследовательском корабле» перейдёт в

разряд фоновых игр, уступив место следующему сюжету.