

Методическая разработка
«Банк»
(проект сюжетно-ролевой игры)

Пояснительная записка

Дошкольное детство – самый важный период становления личности. В эти годы ребенок приобретает первоначальные знания об окружающей жизни, у него начинает формироваться определенное отношение к людям, к труду, вырабатываются навыки и привычки правильного поведения, складывается характер.

В Федеральном государственном образовательном стандарте дошкольного образования игра, как форме организации детской деятельности, отводится особая роль. Для детей игра, которую принято называть «спутником детства», составляет основное содержание жизни, является ведущим видом деятельности.

Особое место в деятельности дошкольника занимают игры, которые создаются самими детьми, это творческие или сюжетно – ролевые игры.

Сюжетно – ролевая игра – это основной вид игры ребенка дошкольного возраста, в процессе которой развиваются духовные, нравственные и физические силы ребенка.

Ролевые игры имеют важное значение в социальной адаптации ребенка, реализации его возможностей в будущем.

Сюжетно – ролевая игра «Банк» разработана в соответствии Федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования.

Игра направлена на социализацию детей в экономических процессах современного мира; знания о работе банка. Основное содержание игры детей старшего дошкольного возраста – отражение отношений и взаимодействий взрослых друг с другом.

Воспитатель помогает организовать игру. При выполнении ролей используют разнообразные ролевые действия, передают характер действий эмоционально, ответственно и серьёзно. Дети легко вступают в ролевую беседу с взрослым и сверстниками. Игра проходит с равной степенью заинтересованности для всех её участников, каждый из

которых относится ответственно к своей роли. Воспитатель, посредством многочисленных бесед, развивает и закрепляет у детей разносторонние знания и представления о банке, выполняя при этом роль посредника и наставника. В игре ребенок обогащается, преобразуется его субъективный опыт как важный источник собственного развития. Именно игра создает зону ближайшего развития и сама выступает как источник развития.

Игра «Банк» связана, с соответствующими возрасту детей видами деятельности:

- игровая, включая сюжетно-ролевую игру, игру с правилами и другие виды игры,
- коммуникативная (речевая ситуация, диалог; общение и взаимодействие со взрослыми и сверстниками),
- познавательно-исследовательская (исследования объектов окружающего мира, просмотр презентаций, познание нового)
- восприятие художественной литературы и фольклора (беседы, знакомство с профессиями)
- самообслуживание и элементарный бытовой труд (в помещении и на улице),
- конструирование (мастерская по созданию атрибутов для игры)
- изобразительная (рассматривание сюжетных картин по профессии и т.д.)
- музыкальная (импровизация: работники банка посещают филармонию и т. д.)
- двигательная (овладение основными движениями) формы активности ребенка, сохранность здоровья.

Сюжетно – ролевая игра «Банк» позволяет развивать творческие способности детей, их фантазию, учит вживаться в образ того или иного персонажа, играть определенную роль.

Игра, позволяет формировать умения: выстраивать и объединять события в определенную последовательность; воспитывать навыки умения договариваться о последующих действиях. У детей есть, реальная, возможность овладеть нормами и правилами социального поведения, эмоциональное вживание в незнакомый социальный мир.

Через игру «Банк» продолжать активизировать и обогащать словарь детей новыми понятиями в игровой и образовательной деятельности; совершенствовать речевое общение.

Игра, позволяет формировать развитие интересов детей, любознательности и познавательной мотивации; формирование познавательных действий, становление сознания; развитие воображения и творческой активности;

формирование первичных представлений о себе, других людях, объектах окружающего мира. Расширять представления детей о работе банка и его работниках.

В процессе игры создаются условия для выдвижения собственных творческих идей, творческого самовыражения детей, их фантазии: создание новой пространственной и предметной среды по ходу игры, придумывание разнообразных сюжетов игры.

Совершенствование двигательных навыков, а также создание условий для осознания сохранения и бережного отношения к здоровью.

Сущность предлагаемой сюжетно-ролевой игры «Банк» состоит в обогащении игровой деятельности детей экономическим содержанием.

Игровые задачи направлены на развитие определенных форм активности ребенка.

Социальная активность:

- воспроизведение в игре профессиональной деятельности взрослых,
- возникновение потребности в умении общаться и взаимодействовать с другими людьми,
- овладение нормами и правилами социального поведения,
- эмоциональное вживание в незнакомый социальный мир.

Личностная активность:

- возможность осуществлять свободу выбора, поиска и принятия решений (как потратить деньги, какую фирму открыть, как организовать собственное дело, чтобы оно приносило прибыль и т.д.);
- нахождение в игре каждым ребенком области проявления себя (где я успешен и значим).

Творческая активность:

- выдвижение собственных творческих идей;
- создание новой пространственной и предметной среды по ходу игры;
- придумывание разнообразных сюжетов игры.

Задачи руководства

Игра рассчитана на детей 5-7 летнего возраста.

В игру вовлекаются все стороны личности: ребенок двигается, говорит, воспринимает, думает. В процессе игры активно работают все его психические процессы: мышление, воображение, память, усиливаются эмоциональные и волевые проявления

Дети старшего дошкольного возраста уже владеют элементарными навыками математической, творческой, речевой, социальной деятельностью, где в ходе игры проходит их закрепление.

Игра существует как при взаимодействии «ребенок - педагог», так и «ребенок – ребенок». Нахождение в игре каждым ребенком области проявления себя (где я успешен и значим). Дети осуществляют возможность свободы выбора, поиска и принятия решений (как потратить деньги, как организовать собственное дело, чтобы оно приносило прибыль и т.д.).

Формы проведения:

- организованная игра.

Цель: совершенствовать технику игры и расширять ориентировки детей в социальной жизни;

- свободная игровая деятельность детей.

Цель: формировать активную позицию ребенка в игре, реализовывать сферы его собственных интересов.

Формы организации:

- познавательные занятия с определенным экономическим содержанием.

Цель: знакомить детей в игровой форме с новыми экономическими понятиями, для развития сюжетной линии игры «Банк»;

- тематические сюжетно-ролевые игры.

Цель: расширять границы изображаемого в игре через проигрывание ситуаций по определенным сюжетам.

Предметное наполнение игровых зон:

- Рабочее место банкира: стол, стул, телефон, компьютер, бейджик, папка с документами;
- Рабочее место кассира: стол, стул, касса, компьютер, телефон, банковские карты, кассовая книга, бейджик, сейф, папка для документации;
- Рабочее место охраны: удостоверение охранника, стол, стул, телефон, кнопка для вызова полиции, бейджик.

Принципы и средства реализации сюжетно – ролевой игры:

1. Дистанция позиции при взаимодействии (общение взрослого с ребенком «глаза в глаза», установление оптимального контакта с детьми).

2. Активность, самостоятельность (участие детей и педагога в создании своего предметного окружения).

3. Стабильность и динамичность (создание условий для изменения и создания окружающей среды в соответствии с настроениями, меняющимися в зависимости от возрастных особенностей ребенка)

4.Комплексирование и гибкое зонирование (возможность построения непересекающихся сфер активности, позволяющего воспитанникам заниматься одновременно разными видами деятельности, не мешая друг другу)

5.Эмоциогенность среды (создание ситуации индивидуального комфорта и эмоционального благополучия)

6.Открытость (готовность среды к изменению, корректировке, развитию).

Игровая деятельность детей:

Сюжеты	Роли	Атрибуты	Игровые действия	Речевые обороты
Открытие банка	Банкир, помощники банкира, кассир, охранник, клиенты банка.	Ксерокопии купюр (деньги), паспорта,	Банкир выдает деньги, клиенты получают их.	Денежные кредиты, кредитная карта, расход, прибыль.
Сопутствующие сюжеты				
Открытие собственного дела	Предприниматель, ветеринар, кондитер, турагент и т.д.	Игровые наборы: магазин, больница, мягкие игрушки, столы, стулья ит.д.	Организуют собственное дело.	Бизнес, чистая прибыль, налоги, реклама.

Характеристика основных направлений работы:

На открытие банка в роли банкира выступает воспитатель. В ходе игры эта роль передается одному из детей. Дается установка (мотив на игру): «Все желающие открыть собственное дело могут получить в банке денежные кредиты. Подумайте, какое дело вы хотите открыть, чем вам интересно заниматься. Полученными деньгами вы

распоряжаетесь как хотите: можете заработать еще больше, можете тратить на что-нибудь, но в конце игры вы должны вернуть деньги банку».

Банкир обговаривает с каждым клиентом: какое дело он хочет открыть, почему, сколько денег ему для этого нужно; договаривается, какую сумму нужно будет вернуть в банк в конце игры.

Свободная самостоятельная игра детей. Открытие собственного дела. Предлагается определенный набор игрового материала, из которого каждый выбирает все, что ему нужно для игры. Затем дети сами создают новое игровое пространство (открывают магазин, кафе, ветеринарную лечебницу и т. д.). Далее разворачивается свободный сюжет игры по собственному замыслу, где они используют все доступные им игровые средства.

Приемы по обогащению игры:

1) Педагог выступает как образец:

- ролевого поведения, когда вступает в ролевые взаимодействия с другими участниками (банкир обедает в кафе, делает покупки в магазине, приобретает путевку в турагентстве и т.д.);
- ролевых диалогов, с помощью которых он стимулирует потребность в общении между детьми;
- вхождение в роль: изменение внешнего облика, обживание роли (смена походки, мимики, жестов);
- использование игровой среды: педагог открывает собственную фирму;

2) Введение в игру разнообразных событий (день рождения в кафе, срочная командировка, открытие нового отдела, пожар и т.д.);

3) Введение правил в игру:

- любое дело должно быть не только прибыльным, но и полезным;
- все споры решать только путем договора друг с другом;

4) Внесение новых предметов для игры: водительские удостоверения, кредитные карты, авиабилеты, записные книжки, печати, рекламные буклеты;

5) Создание проблемных ситуаций: дефицит товара, обмен товарами или услугами и т.д.

Окончание игры:

Банк предупреждает: «Все, кто взял денежные кредиты, срочно подойдите в банк. Банк начинает свою работу по обратному приему денежных средств. Банкир беседует с каждым по открытию собственного дела: как зарабатывались деньги, на что они тратились. Оставшаяся сумма подсчитывается и возвращается в банк.

Принципы и средства реализации сюжетно – ролевой игры:

- Дистанция позиции при взаимодействии (общение взрослого с ребенком «глаза в глаза», установление оптимального контакта с детьми).
- Активность, самостоятельность (участие детей и педагога в создании своего предметного окружения).
- Стабильность и динамичность (создание условий для изменения и создания окружающей среды в соответствии с настроениями, меняющимися в зависимости от возрастных особенностей ребенка)
- Комплексирование и гибкое зонирование (возможность построения непересекающихся сфер активности, позволяющего воспитанникам заниматься одновременно разными видами деятельности, не мешая друг другу)
- Эмоциогенность среды (создание ситуации индивидуального комфорта и эмоционального благополучия)
- Открытость (готовность среды к изменению, корректировке, развитию)

Предварительная работа

Прочтение произведения: Э. Успенский «Бизнес крокодила Гены».

Экскурсия в банк, беседа с работниками банка

Воспитателем предлагаются следующие приемы и методы для побуждения к игре:

- Беседы, чтение художественной литературы.
- Наглядный метод (демонстрационные пособия)
- Установление причинно-следственных связей (банк - зарплатная карта- наличные деньги и т.д.)
- Педагогические: игровые, проблемные, ситуативный разговор; воображаемые ситуации (где взять деньги на крупную покупку, отказ в предоставлении кредита, займа, сложности при оплате услуг и т.д.)
- Сюрпризные моменты (письмо с просьбой о помощи и т.д.)
- Элементы творчества и новизны (создание собственной сюжетной линии игры, новые понятия и т. д)

Приемы для побуждения интереса к игре:

1. Педагог, в игре, выступает как образец:

- ролевых диалогов, с помощью которых стимулирует потребность в общении между детьми;

- ролевого поведения, когда вступает в ролевые взаимодействия с другими участниками игры (банкир приобретает билет в театр, разговаривает по телефону и т.д.);

- вживание в роль (смена походки, мимики, жестов);

- использование игровой среды: открывает собственное дело.

2. Введение в игру разнообразных событий (срочная внеплановая командировка, открытие нового отдела в банке, пожар и т.д.);

3. Введение правил в игру:

- любое начатое дело должно быть и прибыльным, и полезным;

- все спорные ситуации решать только путем обсуждения друг с другом;

- в игре мы «команда»

4. Внесение новых атрибутов для игры: зарплатные карты, авиабилеты, записные книжки, печати, рекламные буклеты.

Ожидаемый результат проведения игры «Банк»:

- Развиты творческие способности детей, ребенок способен вживаться в образ того или иного персонажа, играть определенную роль.

- Сформированы умения: выстраивает и объединяет события в определенную последовательность; способен договариваться о последующих действиях. Владеет нормами и правилами социального поведения, пытается эмоционально вживаться в незнакомый социальный мир.

- Достаточно хорошо владеет устной речью, в игровой и образовательной деятельности, способен использовать новые понятия.

- Проявляет любознательность; склонен к формированию познавательных действий; обладает развитым воображением. Сформировано представление о работе банка и его работников.

- Старается выдвигать собственные творческие идеи; может создавать новую пространственную и предметную среду по ходу игры, способен придумывать разнообразные сюжеты игры.

- Владеет основными двигательными движениями, осознает необходимость соблюдения правила безопасного поведения и сохранения здоровья.

Содержание сюжетно – ролевой игры «Банк».

Сюжеты игры	Роли	Атрибуты для игры	Игровые действия	Словарная работа	Подготовка к игре
Открытие банка	Кассир – операционист, банк, охранник, клиенты банка.	Муляжи денег, паспорта, карты, плакат с надписью «БАНК», столы, стулья, папки для документов, удостоверение, компьютер, телефон.	Банкир консультирует по различным вопросам. Кассир – операционист выдает деньги, клиенты получают их.	Банкир, кассир – операционист, кассовая книга денежные средства (кредит), кредитная и зарплатная карты, , доход.	Знакомство с профессиями: банкир, кассир – операционист, словарная работа с новыми экономическими понятиями, просмотр презентации о работе банка, изготовление атрибутов. Экскурсия в банк, беседа с работниками банка
Сюжет для свободной игровой деятельности.					
Открытие собственного дела	Индивидуальный предприниматель, туристические агенты, клиенты и т.д.	Стол, стулья, компьютер, туристические путевки, плакат с надписью дела и т.д.	Организовать собственное дело.	Индивидуальный предприниматель, собственное дело, бизнес – план, прибыль, налоги, реклама.	

Этап игры.	Деятельность педагога	Деятельность детей	Методическое обоснование и самоанализ
Подготовительная часть.	- Ребята, кто из вас был, хоть один раз, в банке? - Хорошо. А хотели бы вы, и те кто был и, те, кто не был, пойти на экскурсию в банк? - Может вы мне скажете, чем занимается банк? -Банк - это финансово-кредитная организация, производящая разнообразные виды	Разнообразные ответы детей. -Хотим. Дети высказывают свои предположения.	Беседа: воспитатель подготавливает детей к теме игры. Об экскурсии воспитатель предупреждает за несколько дней, чтобы они ждали её, чтобы у них создавалось особое настроение. Обсуждает с детьми правила поведения в банке. Воспитатель заранее решает все организационные вопросы и договаривается с банком об экскурсии. Разъясняет суть понятия банка и его работу.

	операций с деньгами и оказывающая финансовые услуги людям.	Дети выражают свои эмоции, чувство об экскурсии.	Через несколько дней проводится экскурсия. Детям показывают рабочие места сотрудников, рассказывают, что у каждого своя обязанность.
Ход игры. После экскурсии в банк.	- Ребята, мы с вами побывали в настоящем банке, посмотрели как работают его сотрудники. Предлагаю, открыть наш собственный банк.	Единогласный ответ детей: - Мы согласны! Дети распределили роли, приготовили рабочие места и атрибуты.	Воспитатель, являясь инициатором игры, в игровой форме помогает детям развернуть игру, определиться с атрибутами или найти их заместители, выбрать роли. Воспитатель, взяв на себя определенную роль, своим примером показывает технику игры (На открытие банка в роли банкира выступает воспитатель. В ходе игры эта роль передается одному из детей). Обращаясь к детям, в игровой форме он затягивает детей в игру. Воспитатель при помощи

	- Звучит объявление (магнитофон): «Мы открылись! Мы работаем для наших клиентов!» - Все работники на рабочих местах? Банкир консультирует о всех операциях, услугах которые оказывает банк.	- Все! Кассир – операционист кассы: - Здравствуйте! Что бы вы хотели? Клиент: - Можно ли у вас оплатить квитанцию за детский сад? - Да, конечно, можно. Давайте квитанцию. За оплату данной квитанции берется комиссия, в	звукозаписи на магнитофоне приглашает детей включиться в игру. Диалог у кассы №1.
--	---	---	---

		размере 5 рублей. Итого с вас 15 рублей. - Спасибо. До свидания. - До свидания. Приходите еще. Кассир заносит в кассовую книгу доход. Охранник совершает обход банка. Банкир встечает клиента и направляет в нужную кассу № 2. Кассир: - Добрый день. Какой у вас вопрос? - Я хотела бы оформить зарплатную карту. - Ваш паспорт, пожалуйста. Поставьте, свою, подпись. Карта будет готова,	Действия у кассы № 2. Количество касс устанавливается участниками игры. Участники соблюдают правила игры, эмоционально настроены на позитив.
--	--	---	---

	Воспитатель сообщает, в роли банкира: «Все желающие открыть собственное дело могут получить в банке денежные кредиты. Подумайте, какое дело вы хотите открыть, чем вам интересно заниматься. Полученными деньгами вы распоряжаетесь как хотите: можете заработать еще больше, можете тратить на что-нибудь, но в конце игры вы должны вернуть деньги банку. Продумайте свой	через два дня. - К вам подойти за картой? - Карту сможет выдать, вам, банкир. Не забудьте взять с собой паспорт.	Роль банкира переходит к ребенку. Воспитатель наблюдает игру со стороны. Если возникли вопросы помогает.
--	---	---	--

	бизнес - план» Банкир обговаривает с каждым клиентом: какое дело он хочет открыть, почему, сколько денег ему для этого нужно; договаривается, какую сумму нужно будет вернуть в банк в конце игры.		
Завершение игры.	Варианты окончания игры: 1. Правило банка «Все, кто взял денежные кредиты, срочно подойдите в банк. Банк начинает свою работу по обратному приему денежных средств.» 2. Игра может переходить к другим видам деятельности: изобразительной (создание плакатов), конструктивной (мастерская по изготовлению атрибутов к следующим сюжетам игры), музыкальную (после рабочего дня, сотрудники посещают филармонию). 3. Дети продолжают выстраивать сюжетную линию игры. Например: открытие «Туристического агентства», « Ветеринарной клиники», «Салона красоты» и т. д.		
Свободная самостоятельная игра детей: открытие собственного дела	Предлагается, самостоятельная игровая деятельность с новой сюжетной линией игры «Банк» - открытие собственного дела. Дети выбирают, необходимые каждому, атрибуты и игровой материал для игры. Затем дети уже сами создают новое игровое пространство (открываю туристическое агентство, кафе, салон красоты, больницу и т. д.). Далее разворачивается свободный сюжет игры по собственному замыслу, где они используют все доступные им игровые средства.		

Сведения об авторе.

Романченко Ирина Владимировна – воспитатель.

Место работы: МАДОУ «Детский сад № 3».

Список литературы

1. Образовательная программа дошкольного образования, принятая
2. Березенкова Т.В. Моделирование игрового опыта детей 5-6 лет на основе сюжетно-ролевых игр. М.: Учитель, 2016.
3. Краснощекова Н.В./ Сюжетно – ролевые игры для дошкольного возраста. - Ростов н/Д: Феникс, 2013.
4. Образцова Т.Н. Ролевые игры для детей. – М.: ООО ИКТЦ «Лада», 2010.