

**Конспект сюжетно-ролевой игры
«Изобретатели»
для детей старшего дошкольного возраста**



Разработала: воспитатель

Трофимкина Д.В.

Город Новочеркасск

Цель: создание условий для знакомства детей с профессиями: конструктор, инженер, архитектор, механик и т.д.

Задачи:

- ✓ учить детей включать в игру разнообразные сюжеты в новых комбинациях, пояснять партнерам по игре свои ближайшие замыслы о развитии событий в игре;
- ✓ развивать фантазию, воображение, интерес к познанию окружающего мира, к тому, что человек может создавать предметы и преобразовывать их;
- ✓ подвести к пониманию общественной значимости труда изобретателей, к пониманию того, что человек – творец, созидатель;
- ✓ воспитывать дружеские взаимоотношения.

Предварительная работа:

- ✓ беседа об изобретателях и ученых (конструкторах, архитекторах и т.д.), о том, какую пользу приносят изобретения (облегчают тяжелый труд, помогают победить болезни, вырастить урожай и т.д.);
- ✓ чтение художественной литературы о знаменитых изобретателях: И.П. Кулибин, М.В. Ломоносов, А.С. Попов, первопечатник И. Федоров, садовод И. Мичурин и т.д.;
- ✓ рассматривание картин, иллюстраций об изобретениях в прошлом и в настоящее время;
- ✓ рассказ медсестры о некоторых опасных болезнях, существовавших ранее (чума, оспа, корь, скарлатина и т.д.) и об изобретении вакцины против этих болезней;
- ✓ экспериментирование;
- ✓ коллективные постройки;
- ✓ обучение навыкам действия с атрибутами игры (микроскоп, компас, телескоп, карта и т.д.);
- ✓ изготовление атрибутов к игре, уточнить их назначение, вариантов применения.

Ход игры

1. Игра начинается по инициативе воспитателя. Воспитатель с микрофоном в руке делает объявление.

Воспитатель: Внимание! Внимание! Объявляется международный конкурс на лучшее изобретение по следующим направлениям: медицина, техника, космос, машиностроение, архитектура и т.д. Желаящие принять участие в конкурсе должны подать заявку до конца месяца.

Ребята, есть желающие принять участие в этом конкурсе? Кто из вас хочет стать изобретателем? А вы знаете, что изобретатели опытные образцы своих изобретений сначала испытывают на прочность и безопасность в работе? Свое изобретение инженеры и конструкторы должны показать на ученом совете, рассказать какую пользу оно принесет для людей, для страны.

Давайте распределим роли. Кто будет изобретателем? Кто что будет изобретать? Кто будет в ученом совете, в комиссии?

(Дети распределяют роли, берут атрибуты к игре, объединяются в группы по интересам).

Воспитатель: А вы разрешите мне быть журналистом? Я про ваши изобретения буду рассказывать людям по телевизору, по радио. Кто еще хочет быть журналистом?

2. Примерные игровые действия:

- дети за столами в «конструкторском бюро» создают чертежи своих изобретений;
- в «институте» или в «лаборатории» испытывают новое лекарство, сначала прививки делают животным, а потом людям;
- архитекторы делают макеты зданий, мостов (можно также по чертежам);
- астронавты испытывают мощный телескоп: рассматривают звезды или какую-либо планету, результаты наблюдений записывают в журнал;
- военные испытывают новую технику на полигоне;
- машиностроители испытывают новые модели машин.

3. Руководство игрой воспитателем.

✓ *Воспитатель (в роли журналиста) задает вопросы детям.*

Воспитатель: С кем вы отправляетесь в подводную экспедицию? С кем будете держать связь? Кто еще будет работать в вашей клинике? Кто вам будет помогать?

✓ *Воспитатель объединяет отдельно играющие группы, например зоопарк – медицинская клиника.*

Воспитатель: Мне позвонил директор зоопарка. Он сообщил, что в зоопарке – эпидемия. Животные заразились неизвестным вирусом. Просьба к вам: взять анализы, поставить диагноз и вылечить животных. У вас есть возможность опробовать действие вашей вакцины при лечении животных.

✓ *Воспитатель включает в игру застенчивых детей.*

Воспитатель: Лера, ты не согласишься поехать со мной в командировку? Там строят новые дома для людей, пострадавших от пожара. Нужно взять интервью у начальника стройки.

✓ *Воспитатель учитывает индивидуальные особенности личности детей (например, излишне расторможенных и агрессивных детей).*

Воспитатель: Женя, Костя и Саша – уважаемые члены ученого совета. Они заседают в комиссии, задают вопросы изобретателям, конструкторам.

✓ *Воспитатель стимулирует детей к пользованию предметами заместителями.*

Воспитатель: Возьмите с собой в морскую экспедицию эти рации и телефоны – (кубики). Они водонепроницаемые, противоударные. А вам на стройке вам понадобятся вот такие гибкие приборы – рулетки (веревочки, шнурки).

✓ *Воспитатель вносит в игру момент неожиданности.*

Воспитатель: Ребята, мне пришло важное сообщение: «В море танкер с нефтью получил пробоину, терпит крушение. Грозит экологическая катастрофа. Нужно направить туда группу спасателей и новейшую технику по сбору нефти с поверхности воды».

4. Кульминационный момент.

Воспитатель (говорит в микрофон): «Внимание! Начинает работу комиссия по выявлению лучшего изобретения. Все изобретатели приглашаются на ученый совет для демонстрации своих изобретений в действии».

В «научном институте» заседает комиссия – ученый совет (дети сидят за столом). «Изобретатели» по очереди представляют свое изобретение и рассказывают о нем.

Примерные тексты выступления «изобретателей»:

1. Я изобрел робота, который может превращаться в разные виды транспорта. Он может летать, как самолет, приземлиться на автостраде, сложить крылья и ехать как машина. Если на дороге «пробка» – машина взлетает как вертолет. У нее есть пропеллер.

Члены комиссии задают вопросы: Из какого материала сделан такой робот? Какие еще функции он может выполнять? Сложно ли им управлять? Сколько пассажиров он может перевозить? На каком топливе он работает? С какой скоростью он двигается? Кто управляет этим роботом и т.д.

2. В нашем научном институте мы изобрели лекарство, которое сможет излечить такие болезни, как птичий грипп и свиной грипп. Мы опробовали лекарство на больных животных. Получили хороший результат. Все животные выздоровели.

3. Я спроектировал такое здание, которое погружено на несколько километров в воду и на несколько метров возвышается над поверхностью воды. В таком здании очень долго могут жить ученые, изучающие подводный мир океана.

4. Я изобрел учебник с живыми картинками. При нажатии на эту кнопочку картинки оживают. Так быстрее и лучше запоминается домашнее задание.

Жюри объявляет результаты конкурса.

3. Подведение итогов.

Воспитатель: Ребята, вам понравилась игра? Какая роль вам больше всего понравилась? А чье изобретение вам показалось самым интересным? Почему? Как вы считаете, труд изобретателей полезен?

Я предлагаю вам каждому придумать свое изобретение. Дома сделайте чертеж, схему или рисунок своего изобретения. Вы о нем расскажете друг другу и мы продолжим игру.