## **Проект по формированию правовых норм поведения у детей старшего дошкольного возраста средствами сюжетно-ролевой игры**

Проект «Воспитанный дошкольник»

Задачи проекта:

1. Приобщение к элементарным общепринятым нормам и правилам взаимоотношения со сверстниками и взрослыми.
2. Создать условия для формирования у воспитанников потребности в освоении необходимых в обществе норм и правил.
3. Создать условия для приобретения первоначальных знаний о правилах и нормах поведения.
4. Развитие самостоятельности, инициативы, творчества, навыков саморегуляции; формирование доброжелательного отношения к сверстникам, умения взаимодействовать, договариваться, самостоятельно разрешать конфликтные ситуации.
5. Формирование игровых умений, развитие культурных форм игры.
6. Способствовать формированию целостной картины мира, расширение кругозора детей.

Ожидаемый результат:

1. Обеспечение запланированных показателей знаний и представлений о правовых нормах поведения.
2. Сформированность нравственной культуры дошкольников.

Тип проекта: краткосрочный

Таблица 1

Календарно - тематическое планирование

**Сюжетно – ролевые игры для формирования правовых норм поведения**

#### дошкольников

|  |  |
| --- | --- |
| **дд. мм. гггг** | **Сюжетно - ролевая игра "Магазин"** *Цель:* научить детей классифицировать предметы по общим признакам, воспитывать чувство взаимопомощи, расширить словарный запас детей: ввести понятия «игрушки», «мебель», «продукты питания», «посуда». *Оборудование:* все игрушки, изображающие товары, которые можно купить в магазине, располо-женные на витрине, деньги. (Приложение 1)  |
|  **дд. мм. гггг** | **Сюжетно-ролевая игра "Строим дом"** *Цель:* познакомить детей со строительными профессиями, обратить внимание на роль техники, облегчающей труд строителей, научить детей сооружать постройку несложной конструкции, воспитать дружеские взаимоотношения в коллективе, расширить знания детей об особенностях труда строителей, расширить словарный запас детей: ввести понятия «постройка», «каменщик», «подъемный кран», «строитель», «крановщик», «плотник», «сварщик», «строительный материал». *Оборудование:* крупный строительный материал, машины, подъемный кран, игрушки для обыгрывания постройки, картинки с изображением людей строительной профессии: каменщика, плотника, крановщика, шофера и т. д. (Приложение 2)  |
| **Сюжетно - ролевая игра "Игрушки у врача"** *Цель:* учить детей уходу за больными и пользованию медицинскими инструментами, воспитывать в детях внимательность, чуткость, расширять словарный запас: ввести понятия «больница», «больной», «лечение», «лекарства», «температура», «стационар». *Оборудование:* куклы, игрушечные зверята, медицинские инструменты: термометр, шприц, таблетки, ложечка, фонендоскоп, вата, баночки с лекарствами, бинт, халат и чепчик для врача. (Приложение 3)  |
|  **дд. мм. гггг** | **Сюжетно - ролевая игра "Детский сад"** *Цель:* расширить знания детей о назначении детского сада, о профессиях тех людей, которые здесь работают, – воспитателя, няни, повара, музыкального работника, воспитать у детей желание подражать действиям взрослых, заботливо относиться к своим воспитанникам. Оборудование: все игрушки, необходимые для игры в детский сад. (Приложение 4) **Сюжетно - ролевая игра "Семья"** *Цель:* формировать представление о коллективном ведении хозяйства, семейном бюджете, о семейных взаимоотношениях, совместных досугах, воспитывать любовь, доброжелательное, заботливое отношение к членам семьи, интерес к их деятельности.  |

|  |  |
| --- | --- |
|  | *Оборудование:* все игрушки, необходимые для игры в семью: куклы, мебель, посуда, вещи и т. д. (Приложение 5)  |
|  **дд. мм. гггг** | **Сюжетно - ролевая игра "В кафе"** *Цель:* учить культуре поведения в общественных местах, уметь выполнять обязанности повара, официанта. *Оборудование:* необходимое оборудование для кафе, игрушки-куклы, деньги. (Приложение 6) |
|  **дд. мм. гггг** | **Сюжетно - ролевая игра "Правила движения"** *Цель:* продолжать учить детей ориентироваться по дорожным знакам, соблюдать правила дорожного движения. Воспитывать умение быть вежливыми, внимательными друг к другу, уметь ориентироваться в дорожной ситуации, расширить словарный запас детей: «пост ГИБДД», «светофор», «нарушение движения», «превышение скорости», «штраф». *Оборудование:* игрушечные автомобили, дорожные знаки, светофор; для сотрудника ГИБДД - милицейская фуражка, палочка, радар; водительские удостоверения, техталоны. (Приложение 7) |
| **Сюжетно - ролевая игра "Пограничники"** *Цель:* продолжать знакомить детей с военными профессиями, уточнить распорядок дня военнослужащих, в чем заключается их служба, воспитывать смелость, ловкость, умение четко выполнять приказы командира, расширить словарный запас детей: «граница», «пост», «охрана», «нарушение», «сигнал тревоги», «пограничник», «собаковод». *Оборудование:* граница, пограничный столб, автомат, пограничная собака, военные фуражки. (Приложение 8) |
|  **дд. мм. гггг** | **Сюжетно - ролевая игра «Школа».** Цель. Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Обучение детей справедливо распределять роли в играх. Побуждение детей воспроизводить в играх бытовой и общественно полезный труд взрослых. Игровой материал. Куклы, мебель, строительный материал, игровые атрибуты (журнал, тетради, ручки, карандаши), предметы-заместители. (Приложение 10)  |
|  **дд. мм. гггг** | **Сюжетно - ролевая игра «Супермаркет».** Цели: Научить детей согласовывать собственный игровой замысел с замыслами сверстников, менять роли по ходу игры. Побуждать детей более широко использовать в играх знания об окружающей жизни; развивать диалогическую речь. (Приложение 11) **Сюжетно - ролевая игра** **«Водители». «Гараж».** Цели: Научить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, отражать взаимоотношения между играющими. Воспитывать интерес и уважение к труду транспортников, пробуждать желание работать добросовестно, ответственно, заботиться о сохранности техники, закреплять знание правил дорожного движения. Развивать память, речь детей. (Приложение 12) |
|  **дд. мм. гггг** | **Сюжетно - ролевая игра «Скорая помощь». « Поликлиника». «Больница».**  Цели: Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость медицины.  |
|  | Воспитывать уважение к труду медицинских работников, закреплять правила поведения в общественных местах. (Приложение 13)  |
|  **дд. мм. гггг** | **Сюжетно - ролевая игра «Телевидение».**  Цели**:** Закреплять ролевые действия работников телевидения, показать, что их труд — коллективный, от качества работы одного зависит результат всего коллектива. Закреплять представления детей о средствах массовой информации, о роли телевидения в жизни людей. (Приложение 14)  |
|  **дд. мм. гггг** | **Сюжетно - ролевая игра**  **«Ателье». «Дом мод».** Цели: Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Воспитывать уважение к труду швеи, модельера, закройщика, расширять представления о том, что их труд коллективный, что от добросовестной работы одного человека зависит качество труда другого. Развивать умения применять в игре знания о способах измерения. Развивать диалогическую речь детей. (Приложение 15)  |

Таким образом, с помощью предложенных сюжетно-ролевых игр можно формировать правовое поведение старших дошкольников.

**ПРИЛОЖЕНИЯ**

Приложение 1

**Сюжетно - ролевая игра "Магазин"**

Цель: научить детей классифицировать предметы по общим признакам,

воспитывать чувство взаимопомощи, расширить словарный запас детей:

ввести понятия «игрушки», «мебель», «продукты питания», «посуда».

Оборудование: все игрушки, изображающие товары, которые можно купить в

магазине, располо-женные на витрине, деньги.

Возраст: 3–7лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям разместить в удобном месте

огромный супермаркет с такими отделами, как овощной, продуктовый,

молочный, булочная и прочие, куда будут ходить покупатели. Дети

самостоятельно распределяют роли продавцов, кассиров, торговых

работников в отделах, рассортировывают товары по отделам – продукты,

рыба, хлебо булочные изделия, мясо, молоко, бытовая химия и т. д. Они

приходят в супермаркет за покупками вместе со своими друзьями, выбирают

товар, советуются с продавцами, расплачиваются в кассе. В ходе игры

педагогу необходимо обращать внимание на взаимоотношения между

продавцами и покупателями. Чем старше дети, тем больше отделов и товаров

может быть в супермаркете.

Приложение 2

**Сюжетно-ролевая игра "Строим дом"**

Цель: познакомить детей со строительными профессиями, обратить

внимание на роль техники, облегчающей труд строителей, научить детей

сооружать постройку несложной конструкции, воспитать дружеские

взаимоотношения в коллективе, расширить знания детей об особенностях

труда строителей.

Оборудование: крупный строительный материал, машины, подъемный кран,

игрушки для обыгрывания постройки, картинки с изображением людей

строительной профессии: каменщика, плотника, крановщика, шофера и т. д.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям отгадать загадку: «Что за башенка

стоит, а в окошке свет горит? В этой башне мы живем, и она зовется …?

(дом)». Воспитатель предлагает детям построить большой, просторный дом,

где бы могли поселиться игрушки. Дети вспоминают, какие бывают

строительные профессии, чем заняты люди на стройке. Они рассматривают

изображения строителей и рассказывают об их обязанностях. Затем дети

договариваются о постройке дома. Распределяются роли между детьми: одни

– Строители, они строят дом; другие – Водители, они подвозят строительный

материал на стройку, один из детей – Крановщик. В ходе строительства

следует обращать внимание на взаимоотношения между детьми. Дом готов, и

туда могут вселяться новые жители. Дети самостоятельно играют.

Приложение 3

**Сюжетно - ролевая игра "Игрушки у врача"**

Цель: учить детей уходу за больными, воспитывать в детях внимательность,

чуткость.

Оборудование: куклы, игрушечные зверята, медицинские инструменты:

термометр, шприц, таблетки, ложечка, фонендоскоп, вата, баночки с

лекарствами, бинт, халат и чепчик для врача.

Возраст: 3–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает поиграть, выбираются Доктор и

Медсестра, остальные дети берут в руки игрушечных зверюшек и кукол,

приходят в поликлинику на прием. К врачу обращаются пациенты с

различными заболеваниями: у мишки болят зубы, потому что он ел много

сладкого, кукла Маша прищемила дверью пальчик и т. д. Уточняем действия:

Доктор осматривает больного, назначает ему лечение, а Медсестра

выполняет его указания. Некоторые больные требуют стационарного

лечения, их кладут в больницу. Дети старшего дошкольного возраста могут

выбрать несколько разных специалистов – терапевта, окулиста, хирурга и

других известных детям врачей. Попадая на прием, игрушки рассказывают,

почему они попали к врачу, воспитатель обсуждает с детьми, можно ли было

этого избежать, говорит, что нужно с большей заботой относиться к своему

здоровью. В ходе игры дети наблюдают за тем, как врач лечит больных –

делает перевязки, измеряет температуру. Воспитатель оценивает, как дети

общаются между собой, напоминает о том, чтобы выздоровевшие игрушки

не забывали благодарить врача за оказанную помощь.

Приложение 4

**Сюжетно - ролевая игра "Детский сад"**

Цель: расширить знания детей о назначении детского сада, о профессиях тех

людей, которые здесь работают, – воспитателя, няни, повара, музыкального

работника, воспитать у детей желание подражать действиям взрослых,

заботливо относиться к своим воспитанникам.

Оборудование: все игрушки, необходимые для игры в детский сад.

Возраст: 4–5 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям поиграть в детский сад. По желанию

назначаем детей на роли Воспитателя, Няни, Музыкального руководителя. В

качестве воспитанников выступают куклы, зверюшки. В ходе игры следят за

взаимоотношениями с детьми, помогают им найти выход из сложных

ситуаций.

Приложение 5

**Сюжетно - ролевая игра "Семья"**

Цель: формировать представление о коллективном ведении хозяйства,

семейном бюджете, о семейных взаимоотношениях, совместных досугах,

воспитывать любовь, доброжелательное, заботливое отношение к членам

семьи, интерес к их деятельности.

Оборудование: все игрушки, необходимые для игры в семью: куклы, мебель,

посуда, вещи и т. д.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям «поиграть в семью». Роли

распределяются по желанию. Семья очень большая, у Бабушки предстоит

день рождения. Все хлопочут об устроении праздника. Одни Члены семьи

закупают продукты, другие готовят праздничный обед, сервируют стол,

третьи подготавливают развлекательную программу. В ходе игры нужно

наблюдать за взаимоотношениями между Членами семьи, вовремя помогать

им.

Приложение 6

**Сюжетно - ролевая игра "В кафе"**

Цель: учить культуре поведения в общественных местах, уметь выполнять

обязанности повара, официанта.

Оборудование: необходимое оборудование для кафе, игрушки-куклы, деньги.

Возраст: 5–6 лет.

Ход игры: в гости к детям приходит Буратино. Он познакомился со всеми

детьми, подружился с другими игрушками. Буратино решает пригласить

своих новых друзей в кафе, чтобы угостить их мороженым. Все

отправляются в кафе. Там их обслуживают Официанты. Дети учатся

правильно делать заказ, благодарят за обслуживание.

Приложение 7

**Сюжетно - ролевая игра "Правила движения"**

Цель: продолжать учить детей ориентироваться по дорожным знакам,

соблюдать правила дорожного движения. Воспитывать умение быть

вежливыми, внимательными друг к другу, уметь ориентироваться в

дорожной ситуации, расширить словарный запас детей: «пост ГИБДД»,

«светофор», «нарушение движения», «превышение скорости», «штраф».

Оборудование: игрушечные автомобили, дорожные знаки, светофор; для

сотрудника ГИБДД - милицейская фуражка, палочка, радар; водительские

удостоверения, техталоны.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: детям предлагают выбрать сотрудников ГИБДД, чтобы те следили

за порядком на дорогах города. Остальные дети – автомобилисты. По

желанию дети распределяют между собой роли работников бензозаправки. В

ходе игры дети стараются не нарушать правила дорожного движения.

Приложение 8

**Сюжетно - ролевая игра "Пограничники"**

Цель: продолжать знакомить детей с военными профессиями, уточнить

распорядок дня военнослужащих, в чем заключается их служба, воспитывать

смелость, ловкость, умение четко выполнять приказы командира, расширить

словарный запас детей: «граница», «пост», «охрана», «нарушение», «сигнал

тревоги», «пограничник», «собаковод».

Оборудование: граница, пограничный столб, автомат, пограничная собака,

военные фуражки.

Возраст: 6–7 лет.

Ход игры: воспитатель предлагает детям побывать на государственной

границе нашей Родины. Проводится беседа о том, кто охраняет границу, с

какой целью, как проходит служба пограничника, каков распорядок дня

военного человека. Дети самостоятельно распределяют роли Военного

командира, Начальника пограничной заставы, Пограничников, Собаководов.

В игре дети применяют знания и умения, полученные на предыдущих

занятиях. Необходимо обращать внимание детей на поддержку и дружескую

взаимопомощь.

Приложение 10

**Сюжетно - ролевая игра «Школа».**

Цель. Формирование умения творчески развивать сюжет игры. Обучение

детей справедливо распределять роли в играх. Побуждение детей

воспроизводить в играх бытовой и общественно полезный труд взрослых.

Игровой материал. Куклы, мебель, строительный материал, игровые

атрибуты (журнал, тетради, ручки, карандаши), предметы-заместители.

Подготовка к игре. Экскурсия в школу. Беседа с учителем 1-го класса.

Чтение произведений Л. Воронковой «Подружки идут в школу» или Э.

Мошковской «Мы играем в школу» и др. Совместные игры с детьми

подготовительной группы.

Игровые роли. Учитель, ученики.

Ход игры. Перед тем как начать игру, воспитатель организует экскурсию в

школу. Там ребята знакомятся с учителями, ребятами-школьниками,

беседуют с ними. Также необходимо провести ребят по всей школе: показать

классы, столовую, мастерские, раздевалку и т. д. Затем в группе обсудить

свои впечатления о школе. Потом для дальнейшего обогащения знаний о

школе воспитатель читает детям произведение Л. Воронковой «Подружки

идут в школу» (или Э. Мошковской «Мы играем в школу» и др.). После этого

следует беседа о том, что значит быть школьником, кто преподает урок,

какие принадлежности есть у школьника, и т. д. Также педагог помогает

детям в овладении выразительными средствами реализации роли (интонация,

мимика, жесты). Совместно с детьми педагог может изготовить атрибуты для

игры: журнал для учителя, повязки для дежурных и т. д. В процессе игры при

постройке здания школы или класса педагог развивает конструкторское

творчество и сообразительность детей, поощряет сооружение

взаимосвязанных построек (улица, школа, парк культуры, мост, подземный

переход); предлагает использовать в постройках вспомогательный материал

(шнуры, колышки, дощечки, шишки, проволоку и др.). Приемы руководства

данной игрой различны: исполнение воспитателем роли «учителя», беседы с

детьми о том, как они будут играть, совместная постройка школы, класса.

Использование таких приемов способствует самостоятельной организации

детьми игр, где они действуют в соответствии со своими избирательными

интересами (проводят уроки чтения, физкультуры, математики). Выступая

как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль,

педагог должен косвенно влиять на изменение игровой среды, вести

коррекцию игровых отношений. Воспитатель также должен способствовать

воспроизведению в играх бытового и общественно полезного труда

взрослых. Закреплять знания Правил дорожного движения (дорога из дома в

школу и обратно), объединять игры, близкие по тематике, создавая

возможность длительных коллективных игр: «Семья» — «Школа» —

«Дорога в школу» — «Путешествие по городу».

Приложение 11

**Сюжетно - ролевая игра «Супермаркет».**

Цели:

Научить детей согласовывать собственный игровой замысел с замыслами

сверстников,

менять роли по ходу игры. Побуждать детей более широко использовать в

играх знания

об окружающей жизни; развивать диалогическую речь.

Примерные игровые действия: приход в супермаркет; покупка

необходимых товаров;

консультации менеджеров; объявления о распродажах; оплата покупок;

упаковка товара;решение конфликтных ситуаций с директором или администратором супермаркета.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: касса, наборы продуктов, спецодежда для продавцов,

кассиров, менеджеров, сувениры, чеки, сумки, кошельки, деньги, наборы

мелких игрушек.

Приложение 12

**Сюжетно - ролевая игра «Скорая помощь». « Поликлиника».**

Цели:

Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом

и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый

коллектив.

Отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную

значимость медицины. Воспитывать уважение к труду медицинских

работников, закреплять правила поведения в общественных местах.

Примерные игровые действия: приход в поликлинику, регистратура; прием у

врача; выписка лекарства; вызов «Скорой помощи»; госпитализация,

размещение в палате; назначения лечения; обследования; посещение

больных; выписка.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: халаты, шапочки врачей; карточки больных; рецепты;

направления; наборы «Маленький доктор»; «лекарства»; телефон;

компьютер; носилки

Приложение 13

**Сюжетно - ролевая игра «Телевидение».**

Цели:

Закреплять ролевые действия работников телевидения, показать, что их труд

коллективный, от качества работы одного зависит результат всего

коллектива.

Закреплять представления детей о средствах массовой информации, о роли

телевидения в жизни людей.

Примерные игровые действия:

выбор программы, составление программы редакторами; составление текстов

для новостей, других программ; подготовка ведущих, зрителей; оформление

студии; работа осветителей и звукооператоров; показ программы.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: компьютеры; рации; микрофоны; фотоаппараты; «хлопушка»;

программы (тексты); символика различных программ; элементы костюмов;

грим, косметические наборы; элементы интерьера, декорации; сценарии,

фотографии.

Приложение 14

**Сюжетно - ролевая игра «Водители». «Гараж».**

Цели:

Научить детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя

роли, отражать

взаимоотношения между играющими. Воспитывать интерес и уважение к

труду транспортников, пробуждать желание работать добросовестно,

ответственно, заботиться о сохранности техники, закреплять знание правил

дорожного движения. Развивать память, речь детей.

Примерные игровые действия:

диспетчер выдает путевые листы водителям; водитель отправляется в рейс,

проверяет готовность машины, заправляет машину; при необходимости

механиком производятся ремонтные работы; оказывает необходимую

помощь товарищу; доставляет груз по назначению; приводит машину в

порядок; возвращается в гараж.

Предметно-игровая среда.

Оборудование:

рули; планы, карты, схемы дорог; различные документы (права, технические

паспорта автомобилей); наборы инструментов для ремонта автомобилей;

дорожные знаки, светофор; страховые карточки; автомобильные аптечки;

телефоны.

Приложение 15

**Сюжетно - ролевая игра «Ателье». «Дом мод».**

Цели:

Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом

и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый

коллектив. Воспитывать уважение к труду швеи, модельера, закройщика,

расширять представления о том, что их труд коллективный, что от

добросовестной работы одного человека зависит качество труда другого.

Развивать умения применять в игре знания о способах измерения. Развивать

диалогическую речь детей.

Примерные игровые действия: выбор и обсуждение модели с модельером,

подбор материала; закройщики снимают мерки, делают выкройку;

приемщица оформляет заказ, определяет сроки выполнения заказа; швея

выполняет заказ, проводит примерку изделия; заведующая ателье следит за

выполнением заказа, разрешает конфликтные ситуации при их

возникновении.

Предметно-игровая среда.

Оборудование: швейные машинки; журнал мод; швейные инструменты

(сантиметр, нитки, образцы ткани, и др.); фурнитура; выкройки; бланки

заказов; «манекены».