

МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ГОРОДА
КОГАЛЫМА «КОЛОКОЛЬЧИК»

**«Проект сюжетно-ролевой игры «Ветеринарная клиника»
с детьми старшего дошкольного возраста»**

Воспитатель: Рустамова Н.А.

2019 г.

**«Проект сюжетно-ролевой игры «Ветеринарная клиника»
с детьми старшего дошкольного возраста»**

I. Задачи руководства:

- расширять представления детей о работе ветеринара, клиники и её функциях;
- познакомить с профессией грумер (Грумер - это специалист по уходу за животными);
- обогащать словарный запас: ветеринарная клиника, прививка, порода, кличка, врач-ветеринар;
- воспитывать умение детей взаимодействовать между собой, договариваться, искать решения спорных вопросов;
- поддерживать желание ухаживать за животными, бережно к ним относиться.

II. Подготовка к игре:

1) план подготовки к игре «Ветеринарная клиника »

Дата	Изготовление атрибутов	Обогащение впечатлениями	Обучение игровым приемам
Сентябрь	Изготовление с детьми атрибутов к игре шапки, термометры, рецепты, карточки. Сбор баночек из под крема, шампуня, витаминов. Рисование и наклеивание этикеток на баночки и пузырьки.	Рассматривание медицинских инструментов: фонендоскоп, шпатель, термометр, пинцет и др. Встреча с врачом, показ врача осмотра детей. Рисование «Моё любимое животное». Просмотр презентации на тему: «Профессия грумер». Игра – инсценировка сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» . Просмотр видео-экскурсии	Напоминание игр: «Аптека», «Поликлиника», «Зоопарк». Показ осмотра животного (игрушки): ушки чистые, носик влажный, щенок весёлый (вялый). Устроить выставку животных.

		<p>«Ветеринарная клиника».</p> <p>Составление детьми рассказов: «Мой любимец».</p> <p>Рассматривание фото и картинок с изображением домашних питомцев.</p> <p>Чтение художественной литературы: Борис Житков «Рассказы о животных», Владимир Сутеев «Кот-рыболов»; «Три котенка».</p>	
--	--	---	--

2)

Сюжеты	Роли	Атрибуты	Игровые действия	Речевые обороты
Приём врача ветеринара.	Врач ветеринар –		Осмотр и лечение животных, общение с клиентами, прописывание лекарств.	Что беспокоит вашего питомца? Названия частей тела животных: лапы, хвост, усы.
Помощь при приёме ветеринару.	Медсестра		Помогает врачу осматривать и лечить животных, заполняет медицинские карты и рецепты.	Скажите кличку вашего питомца, возраст вашего любимца.

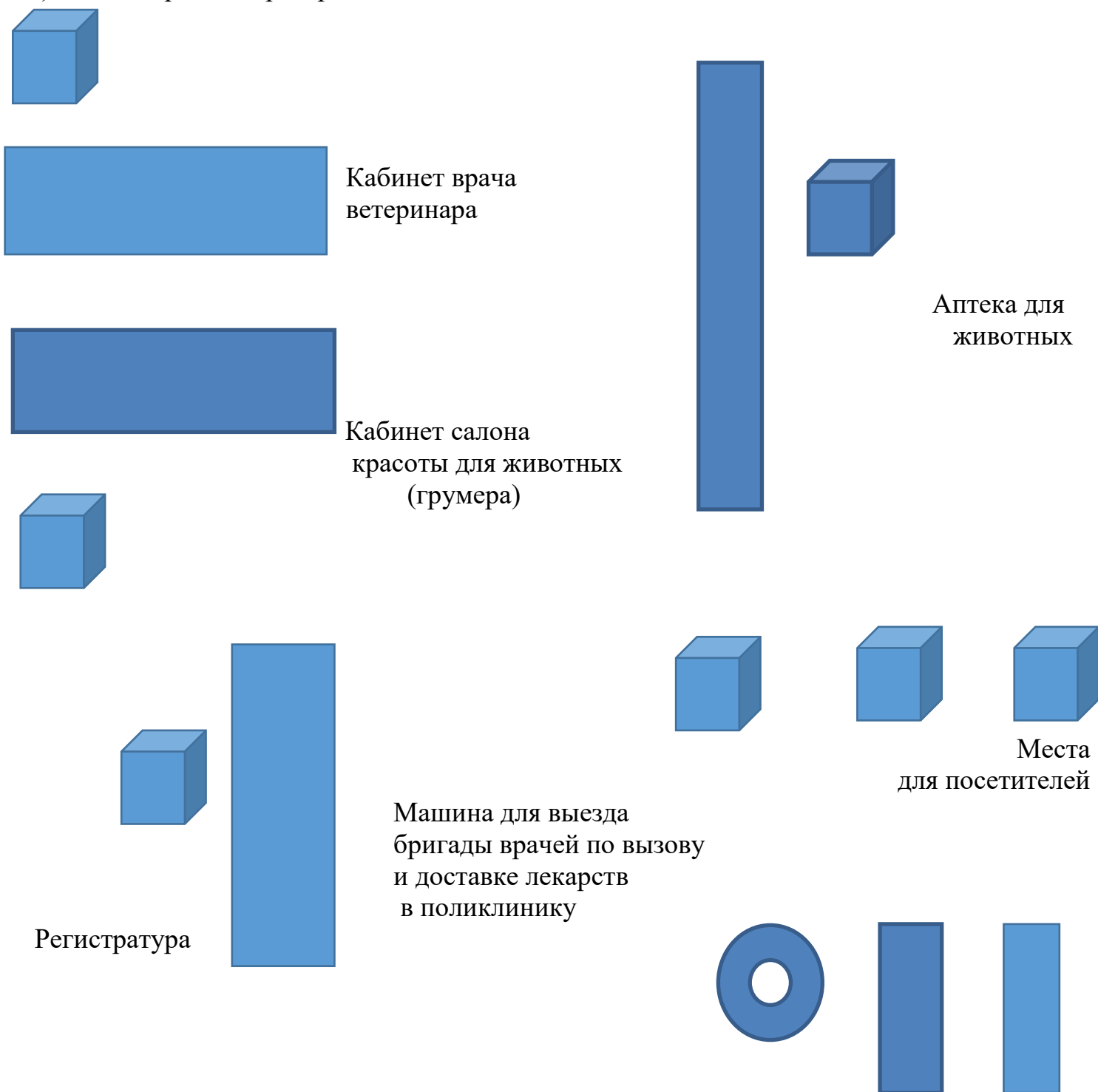
Регистратура, кабинеты ветеринара и грумера				Придумывают кличку для питомца, ему нужна помощь. У него болит задняя лапка (ухо, нос и т.д.)
Аптека				Сколько стоит лекарство (мазь, капли)? Подберите для моего питомца шампунь, у него тусклая шерстка. Покажите ваш рецепт, мазь, капли, витамины. Могу помочь вам подобрать.
Регистратура				Чем могу вам помочь, на какое время вас записать? Нужно немного подождать.

Кабинет грумера				Стрижка готова, Могу порекомендовать для вашего питомца новую серию средств по уходу.
		<p>Халат, шапочка, стетоскоп, шпатели, бейджик, хирургические инструменты, бинт.</p> <p>Халат, косынка, бланки рецептов, для прививок.</p> <p>Игрушки животных, сумки-переноски для животных, кошельки, салфетки или полотенца для оплаты.</p> <p>Бейджик, идентификации мазей, витаминов, лекарств.</p> <p>Медицинские карты на клиентов, телефон.</p> <p>Накидка для стрижки, инструменты для работы в парикмахерской, щётки,</p>		

		пилки, «шампуни» для животных.		
	Клиенты		Привозят животных в вет.клинику, Отвечают на вопросы врача и администрато ра, записываются на приём (лично или по телефону) у администрато ра, покупают лекарства по рецептам, ухаживают за своими питомцами.	
	Аптекарь (фармацевт)		Принимает, расставляет лекарства на полочки, проверяет рецепты, продаёт лекарства, даёт сдачу.	
	Администра- тор		Ведёт запись клиентов к врачу – ветеринару, и к глумеру (парикмахеру для животных), проводит клиентов, при необходимост и решает конфликтные	

			ситуации.	
	Грумер		Моет животных, делает им стрижки, стрижёт и подпиливает когти, рекомендует средства ухода за животными.	
Сопутствующие сюжеты				
Машина для выезда на вызовы	Шофёр	Кепка, права, Ремонтный набор для машины.	Привозит товары в аптеку, и врача-ветеринара на вызов.	Уточните адрес вызова, подождите мне нужно машину проверить, приехали, я подожду.
Доставка лекарств в аптеку	Грузчик	Фартук, рукавицы, накладные, дополнительные препараты для аптеки.	Ездит с шофёром за товарами для аптеки, разгружает машину.	Аптекарь, куда ставить, нужно отметить в накладной, задам вопрос администратору.

3) Схема игрового пространства



III. Ход игры.

1) Проведя всю подготовительную работу, педагог определяет наилучшее удобное время для игры: вторая половина дня. По окончании тихого часа воспитатель раскладывает на стульчики детей рекламные листовки. Дети, охваченные интересом, стараются быстро одеться. Просят воспитателя прочесть, что написано в рекламке. Воспитатель сообщает им об открытии новой модной ветеринарной клиники, и наборе сотрудников, показывает «помещение» клиники и бейджики персонала. Воспитатель предоставляет детям самостоятельно распределить роли, и вмешивается только в спорной ситуации, предлагая решить спор при помощи считалки. Вместо считалки можно использовать стихотворение А. Барто «Ветеринарный врач»:

Я подумал вот о чём:

Хорошо бы стать врачом,
Но не детским, а кошачьим!
Детям больно – мы заплачем,
Разревёмся сгоряча,
Мама вызовет врача.
А бродячему коту
Если вдруг невмоготу?
Кто зовёт к нему врачей?
Он бродячий – он ничей!

Дети, желающие продолжить игру, «перевоплощаются» в работников ветклиники, расходятся по своим рабочим местам. Воспитатель напоминает администратору про сообщение о том, что ветеринарная клиника начала свою работу.

Игра началась.

Воспитатель наблюдает за игрой со стороны, соблюдая комфортную для детей и себя дистанцию.

В начальной задумке игры предполагается, что клиенты с питомцами приходят к администратору, записываются на приём и садятся в очередь к вет.врачу. Побывав у врача на осмотре и лечении, хозяева животных обращаются с рецептами в аптеку. Затем администратор предлагает им посетить грумера. И только когда все процедуры закончены они покидают вет.клинику. Идут гулять с питомцами, уходят с ними «домой», или возвращаются снова.

Если происходит угасание игры, воспитатель должен ненавязчиво прийти на помощь. Воспитатель может по телефону администратора оформить выезд специалистов на дом и выступить с другими детьми в качестве дополнительных клиентов. Так же телефонным звонком сообщить о появлении на складе нового оборудования или серии средств для ухода за питомцами, и вызвать машину с грузчиком.

Так же, воспитатель может провести опрос выходящих из клиники клиентов, о качестве обслуживания. А затем лично или по телефону сообщить администратору о результатах опроса. Например: «Здравствуйте, мы сегодня проводили опрос ваших клиентов о качестве предоставляемых услуг. И спешим сообщить вам, что многим понравилось вежливое общение медсестры, но некоторые заметили, что аптекарь не очень внимателен к клиентам. Передайте, пожалуйста, работникам результаты опроса».

IV. Окончание игры.

Окончание игры происходит тогда, когда у администратора заканчиваются листы регистрации. Тогда он объявляет о том, что запись на сегодня закончена. Врач заканчивает осматривать последнего питомца. После этого весь персонал сдаёт администратору бейджики и этим заканчивают свой рабочий день. У воспитателя может быть заранее оговорённый с администратором сигнал.

V. Оценка игры

Можно воспользоваться уже существующими опросниками и сделать выводы, справились со своей ролью дети или нет. Или попросить проголосовать, участвующих в игре детей при помощи фишек двух цветов: красный – справился, синий - не очень.