

Сюжетно - ролевая игра «Скорый поезд»

Цель: развитие навыков игровой деятельности, при отражении труда взрослых; развитие самостоятельности.

Задачи:

Образовательные:

- учить детей сочетать взаимосвязь образа, игрового действия и слова, развивать речевое общение детей в игре (диалогическую речь), пополнять словарь: машинист, проводник, начальник поезда, локомотив, железнодорожное полотно, пассажиры.

Развивающие:

- продолжать работу по развитию и обогащению сюжета игры «Скорый поезд» (диспетчер, электромонтер, «вагонники», рельс, стоп-кран), постепенно подводить детей к самостоятельному созданию игровых замыслов, отражать в игре свои знания о работе поездов и подготовке их к отправке;

- в игре, содержащей несколько ролей, совершенствовать умение объединять, распределять роли, выполнять игровые действия, действовать в соответствии с общим игровым замыслом.

Воспитательные:

- формировать положительные взаимоотношения между детьми (дружелюбие, взаимопомощь), воспитание организованности, умения выполнять правила игры, настойчивости, выдержки.

Предварительная работа.

Виртуальная экскурсия в музей истории Красноярской железной дороги, чтение Т.И. Михайлова «По железной дороге из прошлого в настоящее», рассматривание сюжетных иллюстраций, беседа «Куда торопится поезд?». Рассматривание сюжетных картинок на тему: «Станции и поезда: кто там трудится?»

Рассказ о работниках, обеспечивающих отправку и движение поездов — путевой обходчик, ремонтная бригада (формирование представлений о том, что любой труд и хороший результат зависит от слаженной работы всего коллектива).

Игры: дидактические игры «Потеряшки» (закрепление в речи знаний профессиональных атрибутов), «Кто что делает?» (уточнение знаний о профессиях); драматизации «Один день в поезде» (воспроизведение действий проводника с пассажирами), «Осторожно, неполадка!» (имитация действий путевых обходчиков), «Нам без света никуда» (имитация действий

электромонтёра), «Я бегу, бегу – всем сейчас я помогу!» (воспроизведение действий проводника).

Предполагаемые роли и игровые действия

Главные роли во время движения поезда

Начальник поезда — контролирует слаженную работу всего персонала во время движения поезда, отдает распоряжения.

Машинист — управляет локомотивом, общается с диспетчером, сверяется с мониторами, прибавляет или снижает скорость, следит за дорогой, сообщает о ЧС.

Проводник — обеспечивает всем необходимым пассажиров: выдает белье, раздает журналы, предлагает чай, контролирует порядок в вагоне, объявляет остановки.

Диспетчер — контролирует движение поезда по мониторам, дает рекомендации машинисту о смене маршрута в связи с ЧС или сообщает о ЧС на пути поезда.

Главные роли перед отправкой поезда:

Кассир – продает билеты, оформляет скидки для пенсионеров и детей.

Путевые обходчики — проверяют исправность и безопасность железнодорожного полотна, устраняют неполадки.

«Вагонники» — проверяют исправность и безопасность вагонов, контролируют их состояние, устраняют неполадки.

Электромонтер — содержит в исправности светофоры, стоп-краны, устраняет неполадки.

Ремонтная бригада – занимается устранением масштабных неполадок.

Варианты начала игры:

1-й вариант. Информировать людей о запуске в эксплуатацию нового скоростного локомотива. Вывесить объявление о дате, времени, пункте отправки и прибытия локомотива. Расположить пассажиров согласно местам, указанным в билетах, обеспечить всем необходимым. Провести осмотр локомотива и дорожных путей перед отправкой. В путь!

2-й вариант. Объявить о том, что с 5 мая по 12 мая всем ветеранам ВОВ, железнодорожные билеты будут предоставляться в любом направлении – бесплатно. Обеспечить широкомасштабное информирование ветеранов. Кассиру продать билеты. Проводнику, машинисту, начальнику поезда обеспечить оформление вагона к 9 мая – Дню Победы. Диспетчеру обеспечить звуковое поздравление ветеранов в указанный период в зале ожидания. Ремонтной бригаде и электромонтеру обеспечить световую подсветку на локомотиве и обеспечить вагоны снаружи праздничной символикой. Всем поддерживать праздничную атмосферу.

Руководство игрой:

Проблемные ситуации:

- Внезапно пропало напряжение в сети, не работают мониторы диспетчера. Выяснилось, что на вагон упал столб, повредил вагон. Что делать? Вызвать электромонтера, который определяет масштаб ущерба. Он вызывает ремонтную бригаду, которая убирает упавший столб и устанавливает новый. Электромонтер подцепляет провода, возобновляет подачу электричества. «Вагонники» устраняют неполадки с вагоном: выправляют конструкцию вагона, вставляют разбитые окна, красят места поврежденной поверхности).
- Диспетчер сообщает, что на пути движения поезда, вышел из строя другой локомотив. Что делать? Начальник поезда приказывает машинисту срочно сбросить скорость, но они понимают, что вовремя остановиться не получится. Начальник сообщает об этом диспетчеру и просит проводника сообщить о ЧС пассажирам и организовать людей, в безопасные для них позы. Диспетчер сообщает, что поезд будет перенаправлен в другом направлении, но для этого необходимо время, так как на путях в нужном направлении заканчивает работу ремонтная бригада (они восстанавливают железнодорожное полотно). Начальник поезда просит своих подчиненных сохранять спокойствие. Далее диспетчер сообщает, что поезд может благополучно следовать в заданном направлении – работа завершена. Поезд успешно добрался до ближайшей станции.

Окончание игры:

Движение поездов осуществляется круглосуточно, работа кипит целыми днями, для того, чтобы обеспечить быстрый и доступный способ для поездок по всем направлениям.

Одна бригада меняет другую.

Анализ игры:

- интервьюирование пассажиров поезда: качественные ли были предоставлены транспортные услуги и в полном ли объеме?
- вопросы по организации игры: что планировали, а что получилось, почему так вышло, что надо было сделать по-другому?