

Сюжетно-ролевая игра «Почта, сюжет «Почтовое отделение»

(как один из факторов развития познавательно-исследовательской деятельности детей 6-7 лет (подготовительная группа) во всех образовательных областях

(Чукчина ВИ, Лухмаева НВ воспитатели ГБДОУЦРР детского сада №72 Фрунзенского района города Санкт-Петербурга)

I. Задачи:

1. 1. Расширение представлений об окружающем.

- Познакомить детей с работой почты (почтового отделения).
- Расширять представления детей о труде работников почты (почтальона, оператора, кассира, водителя, начальника почты).
- Расширять словарный запас, совершенствовать навыки речевого общения.

1.2. Формирование игровой деятельности

- дидактические: расширение кругозора, познавательная деятельность, формирование определенных умений и навыков, развитие трудовых навыков;
- воспитывающие: воспитание самостоятельности, воли, нравственных, эстетических позиций, воспитание сотрудничества, коллективизма, общительности, коммуникативности.
- развивающие: развитие внимания, памяти, речи, мышления, умений сравнивать, сопоставлять, воображения, фантазии, творческих способностей, развитие мотивации учебной деятельности,
- социализирующие: приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды; стрессовый контроль; обучение общению, психотерапия.
- развитие воображения как основы творческой деятельности;
- развитие у детей образной памяти, внимания, речи;
- формирование в процессе игр нестандартного мышления;
- развитие координации и мелкой моторики;

- организация коллективных и индивидуальных игр в процессе занятий, упражнений и творческих игровых заданий;
- продолжать работу по развитию и обогащению сюжета игры;
- совершенствовать умение объединяться в игре, распределять роли, выполнять игровые действия, поступать в соответствии с общим игровым замыслом;
- развивать умение подбирать предметы и атрибуты для игры.

1.3. Формирование взаимодействий

- Воспитывать доброжелательное отношение друг к другу в игре.
- Продолжать учить до начала игры согласовывать тему, распределять роли, подготавливать необходимые условия для игры.
- Совершенствовать диалогическую форму речи.

II Подготовка к игре.

2. 1. План подготовки к игре почтовое отделение.

Дата	Изготовление атрибутов	Обогащение впечатлений	Обучение игровым действиям
март	- Открыток -Муляжи фруктов из пластилина -Конверты -Марки -Деньги, кошельки -Почтовые ящики - Сбор коробок для посылок -Сбор журналов и газет -Стеллаж для сортировки писем -Штемпель -Изготовление шапочек работников почты, бейджик	Рассматривание и чтение детских книг: С. Маршака «Почта», Н. Григорьева "Ты опустил письмо", Е. Мара "История одного пакета", разгадывание загадок, беседы "Если бы почты не было?", "Моя мама работает на почте", дидактические игры «Кому письмо?», «Назови свой адрес», экскурсия на почту, разучивание песни "Почтальон", изготовление атрибутов.	-Научить упаковывать посылки -Сортировать письма и газеты -Клеить аккуратно марки -Взвешивать посылки -Отвечать на телефонные звонки -Раскладывать почту по ящикам

2.2. Составление плана сюжета

№	Роли	Атрибуты	Игровые действия	Речевые обороты
1	Оператор	- Бейджик, шапочка работников почты, фартук - Упаковочный материал - Телефон, весы	- Сортировать почту, отдавать почту почтальону - Наклеивать марки на конверты и открытки - Принимать посылки и взвешивать их, ставить штемпель - Отвечать на телефонные звонки	- Добрый день - Чем могу вам помочь? - Что желаете? - Я вас внимательно слушаю.
2	Кассир	- Шапочка работников почты, бейджик - Игрушечный компьютер - Калькулятор - Деньги	- принимать оплату за свет, газ. - продавать конверты, марки, посылочные ящики.	- Доброе утро - Что вы желаете? - Вы не желаете купить конверт? - Спасибо за ожидание. - Может Вам что-то предложить?
3	почтальон	- Сумка почтальона - Бейджик - Шапочка работников почты	- Разносить почту по адресам - Класть в почтовые ящики письма и журналы - Беседовать с клиентами.	- Не желаете ли вы выписать журнал? - Дорогой клиент придите в почтовое отделение чтобы получить посылку. - Возьмите пожалуйста, вам письмо.

4	Посетители почты	-Кошелек -Деньги -Упаковочный материал	Платить за свет и газ -Отправлять посылки и письма -Покупать газеты и журналы-Посылать открытки друзьям -Выбирать открытки	-Доброе утро -Могу ли я заплатить за газ? Помогите мне пожалуйста выбрать открытку. -Спасибо До свидания -Будьте добры -Примите, пожалуйста, мой платеж.
5	Водитель почтовой машины	-Шапочка работников почты -Бейдж -Коробка для писем и газет	- Вozить оператору почту на машине -Ремонтировать и мыть машину -Считать.	-Доброе утро -До свидания -Я привез вам почту, будьте добры принять и пересчитать
6	Начальник почты воспитатель	Бейдж -Часы с двигающимися стрелками.	-Следить за работой почты Помогать клиентам, кассиру, водителю, оператору. -Давать задания работникам почты. -Следить за временем работы почты	-Молодцы -У тебя все получится -Попробуй сказать пожежливее. -Разреши тебе помочь. -Можно я тебе помогу? -Ты не против если мы это сделаем вместе?

2.3. Ролевые действия

Роли	Ролевые действия
Начальник почты	Контролирует работу почтальона, оператора, звонит и заказывает свежие газеты, журналы, новые открытки; выдаёт зарплату. Выдаёт шофёру путёвку или лист-задание; благодарит служащих почты за хорошую работу
Почтальон	Берёт на почте письма, газеты, журналы, открытки; разносит их по домам; отпускает корреспонденцию в почтовый ящик
Оператор	Принимает посылки, денежные переводы; продаёт газеты и журналы; сортирует письма, газеты, журналы, помогает а отправлении посылок, бандеролей, принимает письма, денежные переводы
Клиент	Отправляет посылки; покупает конверты, газеты и открытки; занимает очередь; отправляет денежные переводы. Соблюдает правила поведения в общественном месте; занимает очередь, передает письма для отправки,
Шофер	Подвозит на почту новые газеты, журналы, открытки; привозит посылки и бандероли; забирает посылки и бандероли, отвозит их на железную дорогу.

III Ход игры

1

Приемы создания интереса к игре

Ребята, смотрите, нам принесли посылку из Простоквашино. Давайте посмотрим, что внутри (открывают посылку). Нам прислали письма Шарик и Матроскин. Но они без конвертов. Они нас просят переложить их в конверт и послать дяде Федору. Поможем? Что нам для этого нужно? Давайте мы с вами, организуем свою почту?



2

Сговор на игру

Кто хочет быть в игре почтальоном? Кто хочет быть оператором по приему писем и посылок? Кто хочет быть кассиром? Кто хочет быть в игре шофером? А все остальные будут посетителями почтового отделения. Ребята выбирают начальника почтового отделения...



3

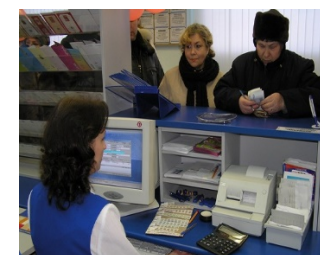
Приемы обучения игровым действиям

Почтальон - будет разносить почту по адресам, класть в почтовые ящики, разговаривать с клиентом.

Оператор - будет раскладывать почту, наклеивать марки на конверты и открытки, здороваться с клиентами и отдавать почту почтальону, принимать посылки и взвешивать их.

Кассир - будет принимать оплату за свет, продавать конверты, марки, посылочные ящики.

Шофер будет возить оператору почту на машине, ремонтировать и мыть машину, считать письма и газеты, которые отдает ему оператор.



Посетители-приходят на почту, покупать конверты и открытки, отправлять письма и посылки, оплачивать счета за свет.

Начальник «Почты» - следит за работой почты, помогает клиентам, кассиру, водителю, оператору; дает задания работникам почты, следить за временем работы почты, внимательно следит, как работники почты общаются друг с другом и клиентами.



Приемы поддержания и описания игры

- клиенты приходят в почтовое отделение, покупают конверты, открытки, посылочные ящики, оплачивают счета за свет;

- дети пишут письма, запечатывают в конверты, наклеивают на конверты марки, опускают в почтовый ящик;

- дети упаковывают посылки, относят посылки в почтовое отделение;

-кассир, принимает оплату за свет, продает конверты, марки, посылочные ящики;

- оператор принимает посылки, взвешивает их, распределяет почту, отвечает на телефонные звонки.

- шофер привозит почту в почтовое отделение, разгружает почту, получает новый груз;

-почтальон получает почту в отделении, разносит письма и журналы по адресам.



4

IV Окончание игры

Начальник почты: Рабочий день почтового отделения подошел к концу. На наших часах 17.00.

Просим клиентов покинуть отделение почты.

Путешествие письма

1. Отправитель опускает письмо в почтовый ящик



2. Работник почты вытащил письма из почтового ящика и принес на почту.



3. Сортировка и проверка писем на почте:

- у всех ли марки наклеены,
- адрес написан,
- индекс поставлен



4. Печати и штампы поставлены – все проверено!

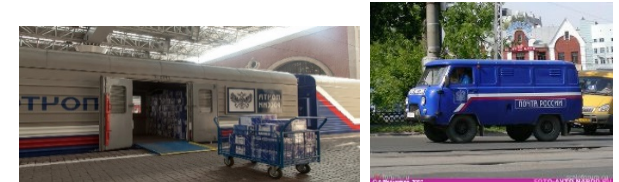


7. Письмо сортируется в почтовом отделении г. Москва



6. В вагоне во время пути сортируют почту.

В Москве почтовый поезд встречает почтовая машина и везет в почтовое отделение



5. Почтовая машина повезла письма к почтовому поезду.



Почтальон



1. Сортировка почты



2. Укладывает в почтовую сумку



3. Раскладывает по почтовым ящикам в доме

Как отправить посылку?

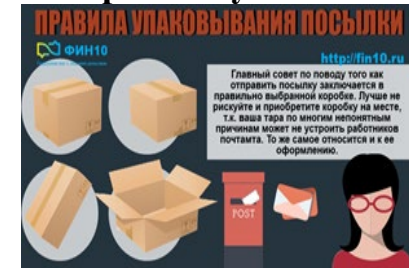
1. Купить пустую коробку



2. Вложить подарок мамочке



3. Правила упаковки



4. Оператор упаковывает посылку



5. Посылку обязательно взвешивает



6. Заполняем извещение, пишем адрес куда пойдет посылка и обратный адрес, оператор ставит штампы и печати



7. Посылку приняли



8. Осталось оплатить деньги за пересылку



9. Через 2 недели посылка дойдет до адресата



Поисковая деятельность:

- Что нельзясылать в посылке?
- Какую бумагу используют для упаковки (свойства бумаги)
- От чего зависит размер посылки? (размер, измерение)
- От чего зависит вес посылки (измерение веса);
- Чем расплачиваться (изготовление денег);
- Сколько посылок отправлено (счет)

Что нужно приготовить для игры «Почта»?

Печати, штампы, марки, деньги
почтовая ширма почтовая
компьютер паспорта



Форма почтальона



Почтовый ящик



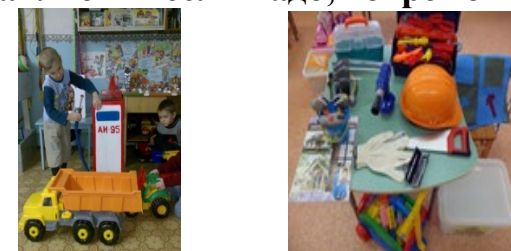
Посылки, бандероли



С/р игра «Почта»



Водитель почтовой машины вовремя
заправляет и если надо, то ремонтирует.



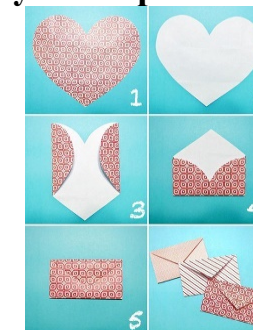
Письма, открытки.



Газеты, журналы.



Для игры мы сами сделаем конверты,
открытки, нарисуем марки...



Поисково – исследовательская деятельность

1. Каким должен быть начальник «Почты»?
2. Почему начальник почты должен уважительно разговаривать со своими сотрудниками?
3. Что входит в обязанности начальника почты?
4. Какими знаниями должен обладать начальник?
5. Только ли петербуржцы бывают на почте?
6. Что такое почта?
7. Почему мы говорим, что почта – незаменимый помощник человеку?
8. Всегда ли почта бала такой?
9. Правда ли. Что почтовый голубь доносил послание быстрее человека?
10. Кто быстрее донесет послание: голубь или лошадь?
11. Как устроить почтовое отделение в группе? (Где играть? Какие нужны товары? Как оформить материалы для игры? Как конверты и марки попадают к нам на почту? Где и как их делают? Кто работает в почтовом отделении?)
12. Из чего делают бумагу? Надо ли беречь лес? Вся ли бумага одинаковая? Какая бумага нужна на почте? Для чего нужна бумага на почте?
13. Чем отличаются салфетки от почтовой бумаги? Какими качествами обладает почтовая бумага? Для чего она такая?
14. Что такое передвижное почтовое отделение? Нужно ли оно? Почему?
15. О чем могли бы разговаривать «посылка» и бандероль?
16. Что такое «Главпочтамп»? Для чего он в нашем городе?
17. Что общего между письмом и керосином?
18. Что быстрее: авиапочта или морская почта?
19. Почему почтальоны на дом приносят письма, газеты, телеграммы, а за посылками и бандеролями приходят на почту?
20. Если почтовая машина по дороге сломается? (ваши действия!)
21. Представления о предметах облегчающие труд людей на почте?
22. Ориентирование на листе.
23. Так ли важно для почты время? Почему?
24. Может ли почта обойтись без математики?
25. Почему на многих почтах нет телеграфа?
26. Что такое обед на почте?
27. Для чего нужно знать историю почты?

Как отправить посылку или бандероль

1.

Купить на почте ящик, в который отправляют посылку



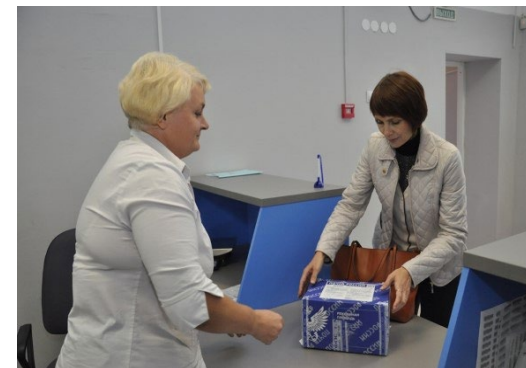
2.

Взять паспорт



3.

Пойти на почту



4.

Заполнить извещение на посылку. Написать на извещении адрес и ФИО адресата, от кого посылка и свои данные паспорта

ИЗВЕЩЕНИЕ № 16	
Кому: <u>Ананченко Наталья Александровна</u>	
Адрес: <u>ул. Морозова, 26</u>	
На Ваше имя поступило: ☐ Заказчиком ☐ Экспресс ☐ Платный пересыл	
☐ Обычным ☐ Обычным авиа ☐ Прочим ☐ Экспресс	
Идентификационный номер: <u>34407912000163</u>	
откуда: <u>Ростов-на-Дону</u>	
вес: <u>0</u> кг <u>065</u> гр	
объявленная стоимость: — руб. — коп.	
налог: — руб. — коп.	
Плата за доставку: — руб. — коп.	
Исвещение доставит: <u>[подпись]</u>	

5.

Оператор проверяет, взвешивает и запечатывает посылку



6.

Через 2 недели мама получит посылку (или бандероль)



Передвижное почтовое отделение

1. Почтовый самолет доставляет почту



2. Самолет разгружают: посылки, бандероли, письма из самолета, грузят на машину. Это передвижное почтовое отделение



3. Передвижное почтовое отделение приезжает в населенный пункт



4. Оператор передвижного почтового отделения принимает и выдает посылки, бандероли; продает и газеты, журналы, открытки, марки



5. Оплата коммунальных услуг, телефонных переговоров, выдача пенсии и денежных переводов



6. Местный почтальон: принимает привезенные почтовой машиной письма, газеты, журналы и разносит по адресам



Почтовое отделение

Почтовое отделение



Оператор почтовой связи



Газеты расширяют наш кругозор



Выдача, прием, упаковка посылок и бандеролей



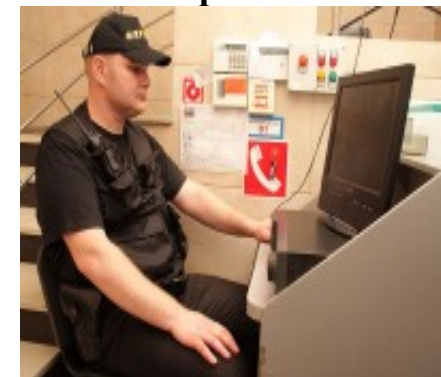
Мы очень любим читать разные познавательные, увлекательные, интересные журналы



Сортировка писем



Охранник



Сюжетно-ролевая игра «Почта» (Паутинка)

Создание условий: изготовление почтовых принадлежностей, рассматривание, изучение... Рассматривание коллажа: «Что нужно приготовить для игры «Почта»?	НОД – «История почты» (слайдфильм)	Дидактические игры 1.«Шахматный почтальон» 2. «Назови адрес «Короля...» 3. «Четвертый лишний» (по теме «Почта) 4.Лото «Почта» 5.(ориентирование по карте СПб) Где находится Главпочтамт? Где находится наша почта?
Составление рассказа - «Зачем нужна почта?» -«Путешествие письма»	С/Р игра «Почта». сюжет «Почтовое отделение»	ФЕМП - ориентирование «Куда доставить посылку» - «Измерение веса» (взвешиваем посылки и бандероли) - Ручной труд - конверт по схеме - Конструирование «Здание почты» (по схеме, по фотографии)
Драматизация - «Разговор почтовой машины и почтового самолета» - «Разговор почтового голубя и скорохода»	- Загадки и стихи о «почте» - Чтение С. Я. Маршак «Почта»	Лепка - «Почтовый самолет» Рисование - «Почтовая марка» Аппликация - «Открытка»

Ролевые действия

Роли	Ролевые действия
Начальник почты	Контролирует работу почтальона, оператора, звонит и заказывает свежие газеты, журналы, новые открытки; выдаёт зарплату. Выдаёт шофёру путёвку или лист-задание; благодарит служащих почты за хорошую работу
Почтальон	Берёт на почте письма, газеты, журналы, открытки; разносит их по домам; отпускает корреспонденцию в почтовый ящик
Оператор	Принимает посылки, денежные переводы; продаёт газеты и журналы; сортирует письма, газеты, журналы, помогает а отправлении посылок, бандеролей, принимает письма, денежные переводы
Клиент	Отправляет посылки; покупает конверты, газеты и открытки; занимает очередь; отправляет денежные переводы. Соблюдает правила поведения в общественном месте; занимает очередь, передает письма для отправки,
Шофер	Подвозит на почту новые газеты, журналы, открытки; привозит посылки и бандероли; забирает посылки и бандероли, отвозит их на железную дорогу.

Системная паутинка

Сюжетно-ролевая игра «Почта»

Цель: Формирование предпосылок поисковой деятельности, интеллектуальной инициативы;

Развитие умение определять возможные методы решения проблемы не с помощью взрослого, а самостоятельно;

Формирование умение применять данные методы, способствующие решению поставленной задачи, с использованием различных вариантов;

Развитие желания пользоваться специальной терминологией, ведение конструктивной беседы в процессе совместной исследовательской деятельности, сюжетно-ролевой игры.

Социально-коммуникативное развитие - Развитие свободного общения со взрослыми и детьми; - Развитие всех компонентов устной речи (лексической стороны, грамматического строя речи, произносительной стороны речи; связной речи-диалогической и монологической форм) в различных формах и видах детской деятельности;	Познание: -Формирование интереса к разнообразным зданиям («Почты»), поощрение желания передавать их особенности в конструктивной деятельности; - Формирование представлений о весах, о весе предметов и способах его измерения. Продолжать закреплять умение сравнивать вес предметов (тяжелее-легче) путем взвешивания. - Формирование целостной картины мира, в том числе первичных ценностных представлений (о «Почте» - история почты) энциклопедии о почте, музей «Почты», скульптуры почтальонов... - Формирование представлений о предметах облегчающие труд людей на «Почте». Просмотр учебного фильма (С. Маршак «Почта») - Количество и счет. Счет прямой и обратный цифры от 0 – 9. Деньги. Состав числа. Количественный и порядковый счет. Операции с числами. - Ориентирование на листе (конверт), по карте (где находится «Главпочтамп» в СПб? - Ориентирование во времени (дни недели. год, календарь, месяц, часы). Уметь пользоваться в речи словами-понятиями: сначала, потом, до, после, раньше, позже, в одно и тоже время.	
«Чтение художественной литературы» Чтение – Н. Григорьева «Ты опустил письмо», Е. Мара «История одного пакета», А. Шенийкина «Вести приходят так» А. Гайдар «Чук и Гек», С. Маршак «Почта», стихи и загадки о почте.	Сюжетно-ролевая игра «Почта»	Здоровьесберегающие технологии Беседы об эмоциональном состоянии человека в различных ситуациях.
Художественно- эстетическое развитие Продолжать знакомство с архитектурой, закрепление и обогащение знаний о том, что существуют здания различного назначения (здания «Главпочтамп», здания разных почтовых отделений (от старинных до современных) Ручной труд (конверты), рисуем марки, пишем письма.	Образовательная область «Труд» Формировать положительное отношение к труду работников «Почты». Воспитание ценностного отношения к труду, труду других людей и его результатам. Первичное представление о труде взрослых, его роли в обществе и в жизни каждого человека.	Социально-личностное развитие Развитие самостоятельности в организации игры «Почта», выполнение правил и норм поведения. Развитие инициативы об организованных способностей. Развитие умения действовать в команде. Поддерживать стремление обустраивать игру самостоятельно и создавать недостающие для игры предметы и предметы заместители.