

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Ателье» для детей 6 - 7 лет

Цель: Сформировать у детей умение играть в сюжетно-ролевую игру «Ателье». Закреплять знания о профессии швеи, закройщика, модельера. Отражать в игре «Ателье» специфику деятельности людей разных профессий: администратор, закройщик, швея, модельер. Развивать связную речь, диалогическое взаимодействие между детьми. Расширять и активизировать словарь. Воспитывать навыки культурного поведения, уважение к труду швеи, модельера, закройщика, расширять представление о том, что их труд коллективный, что от добросовестной работы одного человека зависит качество труда другого.

Линии развития сюжета

Администратор в ателье

Приглашает посетителей пройти, узнает, что они хотят сшить, просит посмотреть журналы мод и выбрать фасон одежды, приглашает по телефону модельера одежды, закройщика, выписывает квитанции, назначает дату примерки.

Модельер

Вместе с клиентом выбирает ткань, рисует модель платья

Закройщица одежды.

Рассматривает нарисованную модель платья, снимает мерки, чертит на ткани мелом, вырезает выкройку, отдает швее.

Швея. Готовит одежду для примерки, прошивает на швейной машинке, гладит, пришивает молнии и украшения. Отдает законченную работу закройщику.

Заказчик.

Приходит в ателье, рассматривает журналы мод, выбирает модель одежды по журналу или вместе с модельером, ему снимают мерки. Приходит за готовым платьем.

Отдел «Ткани» в ателье

Продавец приветливо встречает покупателя, узнает, для чего нужна ткань, вежливо предлагает ткани разной расцветки. Измеряет выбранную ткань, отрезает ткань, получает оплату и выдает чек, упаковывает ткань.

Механик. Приходит в ателье по вызову при поломке машин. Чинит швейные машины. Пользуется инструментами.

Атрибуты:

Стойки для тканей, для платьев, с обоями (заместители тканей), рулоны ткани, рулоны обоев, ножницы, мелки, лекало и выкройки из ткани, кассовый аппарат, журналы мод, фартук с наруканниками, инструменты механика, утюг, гладильная доска, манекен для кукол, образцы лент, замков, тесьмы, кружев, пуговиц, зеркало, бумажные куклы, тетрадь, карандаш, квитанции, детская швейная машинка промышленного производства, чемоданчик модельера, телефон, метр и линейка закройщика, витрина с одеждой для девочек, витрина с одеждой для мальчиков, кусочки тканей.

Компоненты игры	Задачи	Методы руководства (деятельность воспитателя)	Деятельность детей
Сюжет	Совершенствовать умение совместно строить и творчески развивать сюжет. Обогащать содержание игры на основе знаний об окружающей действительности. Учить создавать игровую обстановку,	Создание условий для игры. Чтение художественной литературы: Б. Заходер «Портниха», М. Майн «Пуговица», русская народная сказка «Василиса Прекрасная», С. Михалков «Заяц портной», Ш. Перро «Золушка»,	Подбирают необходимые атрибуты, создают игровую обстановку, используя реальные предметы и их заместители. Изготовление одежды для бумажных кукол, атрибутов, дидактических игр, подбирают ткани для пошива разных предметов одежды. Вовлекают своих родителей к пошиву одежды

	<p>используя реальные предметы и их заместители.</p>	<p>Викторов «Я для мамы платье шила», С.А. Васильева «Про портного» Пословицы, поговорки, загадки. Беседы «Поговорим об ателье». Рассмотрение иллюстрированного материала об ателье. Экскурсия в магазин тканей, ателье, в кабинет швеи-кастелянши детского сада Мультимедийный просмотр «Профессия художник-модельер одежды», «Профессия портной» Дидактические игры «Кто, что делает?» Кому, что нужно для работы», «Подбери нужную ткань» «Портняжка - стилист», «Модельер» «Укрась одежду» Игровые ситуации: «Заказ платья в ателье», «Закройщица снимает мерки», «Примерка костюма». Привлечение родителей к созданию предметно-пространственной среды.</p>	<p>для кукол.</p>
<p>Содержание игры</p>	<p>Совершенствовать умение создавать модель разнообразных взаимоотношений с людьми. Закреплять навыки планирования содержания игры. Содействовать творческому использованию в играх представлений об окружающей жизни Побуждать детей придумывать события для своих игр</p>	<p>Беседа с детьми по планированию игры, требования к ней. Рассказ воспитателя о том, как мы в детстве играли в игру ателье. Какие атрибуты будут использоваться в игре, чего не хватает. Создать проблемную ситуацию. Совместно с детьми разрабатывают сюжетную линию, что и кто будет делать сначала, а что потом. Воспитатель помогает ввести дополнительные роли (фотограф, охранник) Воспитатель берет на себя роль, если в игре возникают споры или</p>	<p>Дети берут на себя роль, в соответствии с новой сюжетной линией, взаимодействуют друг с другом. – Я буду администратором ателье и буду руководить работой – Я буду делать заказ для своей дочки. – Ты будешь заказчиком? – Я буду закройщицей.. – Что ты, Миша, будешь делать? – Я хочу заказать сшить себе красивый костюм. – Значит ты заказчик. – Я буду работать швеей. – Что ты будешь делать? - Я буду охранником – Я буду шить одежду для кукол. – Я буду швеей. - Мы пойдем сфотографируемся, если придется ждать.</p>

		<p>конфликты (дополнительную роль) – Дети, подумайте: кем бы вы хотели работать в нашем ателье.</p> <p>– Дети займите свои рабочие места в соответствии с выбранной ролью</p>	
<p>Ролевые действия (выполнение роли и взаимодействие детей в игре)</p>	<p>Развивать умение выполнять различные роли в соответствии с сюжетом игры, используя атрибуты, развивать умение вступать в ролевое взаимодействие и усвоению ролевых взаимоотношений (строить ролевой диалог, умение договариваться друг с другом, планировать и обсуждать действия всех играющих)</p>	<p>Предложить новые игровые ситуации. Ввести дополнительную роль. Поддержание воспитателем ролевого диалога в ходе игры (телефонный разговор) Д/и «Делаем заказ», «Маленький модельер» на развитие диалогической речи</p> <p>Обыгрывание ролевых диалогов посредством телефонного разговора между детьми. Принятие воспитателем какой-либо роли и включение в диалог между ролями.</p>	<p>Дети принимают на себя роль. Активно ведут ролевой диалог между работниками и заказчиками: Администратор - заказчик Модельер - заказчик, Администратор - модельер, модельер – закройщик, закройщик - швея, швея-заказчик, швея-механик, заказчик – фотограф,</p>
<p>Игровые действия</p>	<p>Познакомить детей с деятельностью и действиями работников ателье (модельер, закройщик, швея, администратор)</p>	<p>Сговор детей, помощь, совет по ходу игры. Беседы по поводу предстоящей игры. Предложение новых сюжетов игр. Принятие на себя новой роли. Создание игровой ситуации. Оценка игры.</p>	<p>Девочка с мамой приходят в ателье заказывать платье, их встречает администратор. Приглашает их пройти, узнает, что они хотят сшить, просит посмотреть журналы мод и выбрать фасон одежды, приглашает по телефону художника-модельера одежды, закройщика, выписывает квитанции, записывает номер телефона, оформляет заказ, звонит, приглашая клиента на примерку, выдает квитанцию.</p> <p>Художник-модельер Вместе с клиентом выбирает ткань, рисует модель платья</p> <p>Закройщица одежды. Рассматривает нарисованную модель платья, снимает мерки, чертит на ткани мелом, вырезает выкройку, отдает швее.</p> <p>Швея. Готовит одежду для примерки, прошивает на швейной машинке, гладит, пришивает молнии и украшения. Отдает законченную работу закройщику.</p>
<p>Замысел и постановка целей и задач</p>	<p>Совершенствовать умение самостоятельно</p>	<p>Беседа по планированию игры. Приемы: подсказка, совет,</p>	<p>Дети обсуждают игровой сюжет, планируют игру, распределяют роли, готовят атрибуты.</p>

(игровых)	планировать и договариваться о предстоящей игре, намечать игровой план, учитывая точку зрения партнеров для достижения общего решения	напоминание. Проблемная ситуация. Игровая ситуация «Семья заказывает одежду по журналу мод» Внесение атрибута. В ателье привезли много новых видов тканей	
-----------	---	---	--