

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования «ТЮМЕНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»
Ишимский педагогический институт им. П.П. Ершова
(филиал) Тюменского государственного университета

КАФЕДРА ТЕОРИИ И МЕТОДИКИ НАЧАЛЬНОГО И ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Е.И. Попова, А.Ф. Кондрашина, С.С. Сунцова

**СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ 21 ВЕКА ДЛЯ
СОЦИАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНОГО РАЗВИТИЯ
ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА 5–7 ЛЕТ.
ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ КАРТЫ.
ПРЕДМЕТНО-ИГРОВАЯ СРЕДА.
СЦЕНАРИИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР**

Учебно-методическое пособие

для воспитателей дошкольных образовательных организаций
бакалавров направления Педагогическое образование,
профиль Дошкольное образование

Ишим
2018

УДК 159.922.7
ББК 88.413-99я7+74.100.57я7
П 58

Печатается по решению редакционно-издательского совета ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ.

Рецензенты:

О.А. Кипина, кандидат педагогических наук, доцент кафедры теории и методики начального и дошкольного образования;

И.А. Коробейникова, кандидат педагогических наук, старший воспитатель МА ДОУ «Центр развития ребенка д/с № 19».

Попова Е.И.

П 58 **Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5–7 лет. Технологические карты. Предметно-игровая среда. Сценарии сюжетно-ролевых игр :** для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование / Е.И. Попова, А.Ф. Кондрашина, С.С. Сунцова. – Ишим : Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018. – 80 с.

В пособии формируются основные научно-методический подходы к использованию сюжетно-ролевой игры в целях развития коммуникативной компетентности у детей старшего дошкольного возраста, раскрываются сущность и структура коммуникативных умений, описывается технология формирования коммуникативной компетентности у старших дошкольников, которая ранее не рассматривалась в таком ключе в пособиях для педагогов дошкольных образовательных организаций.

Пособие адресовано воспитателям дошкольных образовательных организаций, а также может представлять интерес для студентов вузов, обучающихся по направлению «Педагогическое образование», профиль «Дошкольное образование».

УДК 159.922.7

ББК 88.413-99я7+74.100.57я7

© ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018

© Попова Е.И., Кондрашина А.Ф., Сунцова С.С.

2018

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	5
Часть 1. Теоретические аспекты формирования коммуникативной компетентности у детей старшего дошкольного возраста	6
Часть 2. Особенности формирования коммуникативной компетентности у детей старшего дошкольного возраста	9
Часть 3. Технология формирования коммуникативной компетентности в сюжетно-ролевой игре у детей старшего дошкольного возраста	20
Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Телевидение»	22
Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Метеостанция».....	26
Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Детское кафе»	29
Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Детективное агентство»	32
Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Ветеринарный медицинский центр»	35
Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Банк»	38
Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Пиццерия»	40
Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Швейное ателье»	45
Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Студия Аэродизайна» (с использованием техники «Твистинга»)	49
Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «ГИБДД»	52
Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Театр»	54
Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Техническое обслуживание машин»	56
Технологическая карта сюжетно-ролевой игры туристическое агентство «Вокруг света».....	58
Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Фармсервис»	61
Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Служба спасения».....	64
Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Хореографический фестиваль»	68
Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Цирк»	70
Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Дом мод»	73
Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Ювелирный магазин «Алмаз»	75
СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ	79

ВВЕДЕНИЕ

В современной реальности закономерно растёт интерес исследователей к проблеме формирования ключевых компетенций у детей старшего дошкольного возраста. Эта задача обусловлена современным подходом к оценке качества образования, при котором главным результатом деятельности образовательного учреждения является не система знаний, умений и навыков, а овладение ребенком набором компетентностей – интегративных личностных характеристик, определяющих способность ребенка к решению разнообразных задач жизнедеятельности.

Одной из основных компетентностей личности, в том числе и ребёнка старшего дошкольного возраста, является коммуникативная компетентность, которая признана стержневой, так как лежит в основе других компетенций.

Важнейшим фактором в формировании коммуникативной компетентности является включение детей в сюжетно-ролевую игру.

Игра – самоценная форма активности ребёнка дошкольного возраста. Замена игры другими видами деятельности обедняет личность дошкольника, тормозит развитие общения как со сверстниками, так и со взрослыми, обедняет эмоциональный мир ребёнка. Следовательно, своевременное развитие игровой деятельности, достижение ребёнком творческих результатов в ней является особенно важным.

В последние годы многие учёные и практики с тревогой говорят о тенденции исчезновения игры в жизни детей, особенно в старшем дошкольном возрасте. Анализ практики работы дошкольных учреждений свидетельствует об углублении противоречия между признанием роли игры в развитии ребёнка дошкольного возраста и явным перевесом в сторону обучения детей. Сюжетно-ролевым играм уделяется немного времени, а их содержание часто не соответствует особенностям субкультуры современного ребёнка. Важно учитывать, что существуют игровые темы, которые явно утратили свою актуальность для современного дошкольника (но по-прежнему представлены в предметно-развивающей среде детского сада, например, игры «Почта», «Библиотека», «Ателье» и др.) Люди в настоящее время в большей степени пользуются электронной почтой, а компьютер и Интернет стал обычным явлением в семьях детей, теперь редко отправляются посылки или бандероли. Соответственно из нашей жизни ушло содержание для отражения в сюжетно-ролевой игре «Почта». Ребенок дошкольного возраста практически не соприкасается с таким социально значимым объектом, как библиотека, в силу особенностей образа жизни, характерного для современного дошкольника (многие родители стремятся покупать детям книги, часто книга как таковая заменяется аудиокнигой или диском с фильмом) Родители предпочитают покупать готовую одежду, а не шить ее в ателье. При этом такие социальные явления, как почта, библиотека, швейная мастерская и др., содержательно раскрываются воспитателями в процессе организации работы по ознакомлению с социальной действительностью. Между тем, названные темы не требуют

продолжения и развития содержания в сюжетно-ролевой игре, так как в них отсутствует эмоционально-значимое содержание для отражения в игре.

Кроме того, при общем понимании важности сюжетно-ролевой игры в развитии коммуникативной компетентности дошкольника педагоги часто испытывают затруднения в ее реализации, связанной, как правило, с их низкой игровой грамотностью и игровой культурой. Воспитателю необходимо стать привлекательным для ребенка игровым партнером, который приносит в детскую игру новое содержание и новые умения. Обучение игре представляет собой механизм естественной помощи воспитателя ребенку. Оно включает непосредственное взаимодействие воспитателя с детьми в игре, наблюдение за игрой детей, изучение детских возможностей и перспектив развития игры.

Технология сопровождения современной сюжетно-ролевой игры, представленная в пособии, содержит подробные методические рекомендации (технологические карты) по организации сюжетно-ролевых игр с новым содержанием.

Авторы пособия благодарят директора МА ДОУ «Центр развития ребенка д/с № 5» Л.М. Марьясову, воспитателей **О.С. Ашихмину**, О.И. Андриянову, А.В. Зубареву, Л.А. Новоселову, А.В. Редько, Ю.С. Майорову, М.А. Беликову, Н.Н. Оборневу, Л.А. Макиенко, Е.И. Лузину, разработавших технологические карты сюжетно-ролевых игр, которые представлены в пособии.

Мы рассчитываем, что материал пособия будет интересен педагогическим работникам дошкольных образовательных организаций, студентам и преподавателям педагогических колледжей и институтов, а также слушателям системы повышения квалификации педагогов.

Часть 1. Теоретические аспекты формирования коммуникативной компетентности у детей старшего дошкольного возраста

В современном педагогическом опыте понятие «компетентность» выступает в качестве центрального, так как имеет интегративный характер и содержит мотивационную, социальную, поведенческую, познавательную, этическую, операционально-техническую составляющие. Компетентность – это следствие не только образования, но и воздействия семьи, общества, культуры и самого человека.

Нет единого определения термина «коммуникативная компетентность». Коммуникативная компетентность определяется как направленность на объект общения (Г.М. Андреева), как ситуативная адаптивность (Ю.Н. Емельянов), как владение языком (М.А. Хазанова) и другие.

Н.Н. Рудакова под коммуникативной компетентностью понимает способность устанавливать и поддерживать контакты с другими людьми; систему внутренних ресурсов, необходимых для построения эффективного коммуникативного действия в ситуациях межличностного общения [11].

О.Я. Гойхман, Т.М. Надеина коммуникативной компетентностью называют способность человека, личности, осуществлять осмысленное взаимодействие (адекватное ситуации), с целью обмена информацией [4].

Н.А. Позднеева рассматривает коммуникативную компетентность как результат речевой деятельности, представляющей собой взаимодействие людей при помощи речи [10].

О.А. Безрукова под коммуникативной компетентностью понимает целостную систему психических и поведенческих характеристик человека, способствующих и позволяющих достичь эффективного и психически комфортного общения сторон, участвующих в этом процессе [2].

Н.Н. Рудакова выделяет пять ключевых компетентностей, которыми может овладеть выпускник детского сада, одной из них является коммуникативная компетентность [11].

В структуру коммуникативной компетентности Т.П. Абдулова включает умение ориентироваться на партнёра, учитывать его личностные особенности, его «Я» [1].

Коммуникативная компетентность по праву считается основной, ведущей, так как служит базой для развития других общественно значимых компетенций и рассматривается как базовая характеристика личности дошкольника, главная предпосылка его дальнейшего благополучия в интеллектуальном и социокультурном развитии, в освоении специфических, свойственных ребёнку данного возраста видов деятельности.

С точки зрения З.И. Курцевой, коммуникативная компетентность – это совокупность умений, которые обеспечивают возможность установления субъектом межличностных отношений, обмен информацией, проявлением рефлексивного поведения [7].

Коммуникативная компетентность в контексте детского развития рассматривается с двух сторон, с одной стороны, как умение вступать в диалог, поддерживать общение со сверстниками и инициировать взаимодействие, с другой стороны – как способность определять цели, выбирать стратегии и средства коммуникации, быть готовым к осмысленному изменению собственного речевого поведения (И.А. Зимняя).

Во многих программах дошкольного образования коммуникативная компетентность рассматривается, как организованность ребёнка в разнообразных ситуациях общения, базирующаяся на знаниях и чувственном опыте индивида; способность эффективно взаимодействовать с окружающими благодаря пониманию себя и других людей при постоянном видоизменении психических состояний, межличностных отношений и условий социальной среды.

Как видно, коммуникативная компетентность – это сложное образование, которое характеризуется определённой структурой, компонентами и уровнями, находящимися во взаимосвязи.

Традиционно в коммуникативной компетентности учёные выделяют три компонента: мотивационно-личностный, когнитивный и поведенческий.

Мотивационно-личностный компонент – это потребность ребёнка в общении, в процессе которого обнаруживаются свойства его личности, напрямую воздействующие на содержание, процесс и сущность общения.

Когнитивный компонент – знания в области взаимоотношений людей (о цели и значении общения; о личности, напрямую воздействующие на содержание, процесс и сущность общения).

Поведенческий компонент – это способ реагирования на определенную ситуацию, выбор некоторых норм и правил в ходе общения и для общения: это коммуникативные умения, способы деятельности и опыт, который считается образованием, интегрирующим на себя на уровне поведения и деятельности все проявления коммуникативной компетентности [13].

В структуре коммуникативной компетентности зачастую выделяют и три иных составляющих: коммуникативные знания, коммуникативные умения и коммуникативные способности.

Коммуникативные знания – это знания о способах и средствах взаимодействия с находящимися вокруг людьми (знания о речи как средстве коммуникации, о вербальных и не вербальных формах общения, о важности развития компонентов устной речи для эффективного взаимодействия со взрослыми и детьми).

Коммуникативные умения – это умение воспринимать речь окружающих людей и делать свою речь ясно для них, умение выражать свои чувства, мысли, планы, желания, задавать вопросы и т. д., используя вербальные и не вербальные средства общения.

Коммуникативные способности – способность ребенка понимать состояния и высказывания другого человека, находящегося в ситуации

общения, способность выразить свое отношение к происходящему в вербальной и невербальной формах общения.

Коммуникативную компетентность детей старшего дошкольного возраста можно характеризовать как интеграцию умений и навыков, позволяющих самореализовываться в процессе взаимодействия со сверстниками и взрослыми [2].

А.А. Максимова считает, что коммуникативные умения по структуре являются сложными, высокого уровня; включают в себя простейшие (элементарные) умения [8].

Структура коммуникативных умений, представленная А.А. Максимовой, графически выражена на рис. 1.

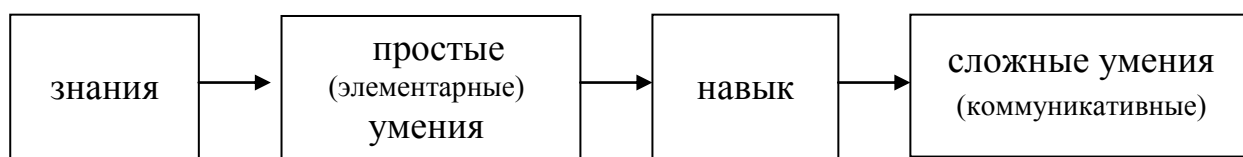


Рис. 1. Структура коммуникативных умений по А.А. Максимовой

Коммуникативная компетентность детей старшего дошкольного возраста, по мнению О.В. Дыбиной, включает [5]:

1. Умение понимать эмоциональное состояние сверстника, взрослого (веселый, грустный, рассерженный, упрямый и т. д.) и рассказать о нем.

2. Умение получать необходимую информацию в общении.

3. Умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам.

4. Умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками.

5. Умение спокойно отстаивать свое мнение.

6. Умение соотносить свои желания, стремления с интересами других людей.

7. Умение принимать участие в коллективных делах (договариваться, уступать и т. д.).

8. Умение уважительно относиться к окружающим людям.

9. Умение принимать и оказывать помощь.

10. Умение не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях.

Под коммуникативной компетентностью вслед за О.В. Дыбиной, мы будем понимать готовность ребёнка получать в диалоге необходимую информацию, оценивать эмоциональное состояние партнёра, представлять и отстаивать свою точку зрения на основе признания разнообразия позиций и уважительного отношения к ценностям других людей, соотносить свои устремления с интересами других людей, продуктивно взаимодействовать с членами группы, решающей общую задачу.

Часть 2. Особенности формирования коммуникативной компетентности у детей старшего дошкольного возраста

Старший дошкольный возраст считается благоприятным периодом для становления коммуникативной компетентности. В трудах А.А. Максимовой, М.Н. Терещенко и других определено содержание коммуникативной компетентности детей дошкольного возраста. По их мнению, содержание коммуникативной компетентности детей дошкольного возраста включает в себя три группы коммуникативных умений: информационно-коммуникативные, регуляционно-коммуникативные, аффективно-коммуникативные [8].

Группа информационно-коммуникативных умений включает в себя:

- умения вступать в процесс общения (выражать просьбу, приветствие, поздравление, приглашение, вежливое обращение);
- ориентироваться в партнерах и ситуациях общения (начать говорить со знакомым и незнакомым человеком; соблюдать правила культуры общения в отношениях с товарищами, учителем, взрослым; понять ситуацию, в которую ставятся партнёры, намерения, мотивы общения);
- соотносить средства вербального и невербального общения (употреблять слова и знаки вежливости; эмоционально и содержательно выражать мысли, используя жесты, мимику, символы; получать и снабжать информацией о себе и других вещах; пользоваться рисунками, таблицами, схемами, группировать содержащийся в них материал).

Группа регуляционно-коммуникативных умений состоит из умений:

- согласовывать свои действия, мнения, установки с потребностями товарищей по общению (осуществление само- и взаимоконтроля учебной и трудовой деятельности, обоснование совместно выполняемых заданий, операций в определенной логической последовательности, определение порядка и рациональных способов выполнения совместных учебных заданий);
- доверять, помогать и поддерживать тех, с кем общаешься (помогать нуждающимся в помощи, уступать, быть честным, не уклоняться от ответов, говорить о своих намерениях, давать советы самим и слушать советы других, доверять получаемой информации, своему товарищу по общению, взрослым, учителю);
- применять свои индивидуальные умения при решении совместных задач (использовать речь, математические символы, музыку, движение, графическую информацию для выполнения заданий с общей целью, для фиксирования и оформления результатов своих наблюдений, целенаправленного пользования художественной, научно-популярной, справочной литературой, словарем в учебнике);
- оценивать результаты совместного общения (оценивать себя и других критически, учитывать личный вклад каждого в общение, принимать правильные решения, выражать согласие (несогласие), одобрение (неодобрение), оценивать соответствие вербального поведения невербальному).

Группа аффективно-коммуникативных умений основывается на умениях:

- делиться своими чувствами, интересами, настроением с партнёрами по общению;
- проявлять чуткость, отзывчивость, сопереживание к партнерам по общению;
- оценивать эмоциональное поведение друг друга.

Таким образом, особенности формирования коммуникативной компетентности у детей старшего дошкольного возраста могут быть представлены следующим образом:

- организация возможности для установления контакта любого ребёнка с большим количеством сверстников через изменения структуры группового общения и дистанции общающихся;
- обучение осуществлению детьми собственного выбора партнёров по интересам;
- развитие содружественных действий детей, направленных на содержание предмета общения;
- установление процедуры группового общения с целью сближения детей через изменения состава подгрупп детей и установление ими темпа общих действий;
- создание пространства общения детей при сохранении самостоятельности детских игр и личных действий детей.

Анализ психолого-педагогической литературы и практики ДОО показал, что формирование коммуникативной компетентности детей старшего дошкольного возраста нужно реализовать в условиях, в наибольшей степени подходящих их природе. Данным условиям, по мнению многих педагогов и психологов, отвечает игра как важный элемент той или иной деятельности детей дошкольного возраста.

Н.А. Виноградова выделила пять основных функций, которые выполняет сюжетно-ролевая игра: мотивационно-побудительную, обучающую, воспитательную, ориентирующую и компенсаторную [11].

Мотивационно-побудительная функция проявляется в том, что сюжетно-ролевая игра основывается на межличностных отношениях, которые осуществляются в ходе общения. Таким образом, являясь образцом межличностного общения, ролевая игра пробуждает потребность в общении.

Обучающая функция сюжетно-ролевой игры поддерживается тем, что сюжетно-ролевая игра в существенной степени содействует формированию речевых умений и навыков детей, даёт возможность моделировать общение дошкольников в различных речевых ситуациях. Иными словами. Сюжетно-ролевая игра выступает в роли тренировки для постижения умений и навыков диалогической речи в ситуациях межличностного общения.

Воспитательная функция проявляется в том, что сюжетно-ролевая игра способствует сплочению детского коллектива. В активную деятельность вовлекаются скромные дети, и это содействует утверждению каждого в коллективе. Дошкольникам нравятся положительные роли. Но всё-таки дети с

удовольствием играют роли отрицательных персонажей, для того чтобы высмеять их отрицательные черты. В сюжетно-ролевых играх воспитывается осознанная дисциплина, усердность, взаимовыручка, активность ребенка, стремление вливаться в различные виды деятельности, самостоятельность, умение отстаивать своё мнение, проявлять инициативу, отыскать приемлемое решение в определенных обстоятельствах.

Ориентировочная функция проявляется в том, что сюжетно-ролевая игра формирует у дошкольников способность проиграть роль иного человека, увидеть себя с позиции партнера по общению. Она направляет дошкольников на планирование личного речевого поведения и поведения собеседника, формирует умение контролировать свои действия, давать беспристрастную оценку действиям других.

Компенсаторная функция реализуется в сюжетно-ролевой игре таким образом, что дети тяготеют к общению, к взрослости, а сюжетно-ролевая игра дает им возможность выйти за границы своего контекста деятельности и увеличить его.

В структуру сюжетно-ролевой игры входит: игровой интерес, сюжет, роль, игровые умения. К игровым умениям относятся: распределение ролей, осуществление ролевого взаимодействия, сюжетосложение. Игровые умения позволяют детям развёртывать самостоятельную сюжетно-ролевую игру [54].

Е.Г. Юдина считает, что в сюжетно-ролевой игре дети отрабатывают методы решения конфликтов, отыскивают собственную позицию в общении с ровесниками, дают сами и получают со стороны партнёров реакцию поддержки, одобрения или недовольства. Принятие ребёнком различных ролей является значимой предпосылкой развития процессов понимания другого человека и даёт ему возможность опробовать различные способы взаимодействия с людьми, выполняющими другую роль [14].

А.А. Максимова указывает на ряд положительных сторон сюжетно-ролевой игры. Одна из них заключается в том, что сюжетно-ролевую игру можно организовать как комплекс приёмов, которые целенаправленно формировали бы коммуникативные умения детей, освобождая их от отрицательного воздействия окружающего мира. Другим преимуществом является то, что сделав в ней ошибку, её всегда можно исправить, а приобретенный положительный итог повторить [8].

По мнению С.Л. Новосёловой, Н.А. Виноградовой и других, одним из важных педагогических условий формирования коммуникативной компетентности детей старшего дошкольного возраста является построение предметно-игровой среды.

Предметно-игровая среда – это объединение материальных объектов деятельности ребенка, функционально имитирующая содержание его духовного и физического развития [9].

Окружающая ребёнка среда обладает приоритетным значением для его развития.

Предметно-игровая среда должна обеспечивать возможность общения и совместной деятельности детей и взрослых.

Приведём пример требований и условий организации предметно-игровой среды, предложенных Н.Н. Гладышевой и Л.В. Черновой [6]:

- Центр игры должен располагаться вблизи Центра конструирования, чтобы дети могли иметь возможность использовать постройки в игре;
- в «Центре сюжетно-ролевой игры» могут использоваться разные виды игрушек (реалистические, прототипические, предметы-заместители);
- игровые материалы должны располагаться на низких стеллажах, в пластмассовых емкостях, передвижных ящиках на колесах и т. п.;
- привлечение детей к оформлению игрового пространства;
- наличие запаса дополнительного материала (коробок разного размера и формы, бечевки и т. п.) для изготовления недостающих по сюжету атрибутов;
- полные сюжетообразующие наборы-макеты;
- своевременное изменение игровой среды.

В качестве примера рассмотрим содержание мобильных игр-коробов для организации сюжетно-ролевых игр старших дошкольников, представленных в развивающей предметно-игровой среде МА ДООУ «Центр развития ребенка д/с № 5» (Таблица 1).

Таблица 1

Мобильные игры-короба

Современная сюжетно-ролевая игра	Содержание мобильных игр-коробов
Цирк	<ul style="list-style-type: none"> • магнитный конструктор Magformers; • афиши, вывески; • билеты, программки; • элементы костюмов; • атрибуты: носики, колпаки, свистульки, • мыльные пузыри, • гирлянды, фигурки клоунов, флажки и др.; • атрибуты для цирковых артистов: канаты, обручи, шары, булавы; • грим, косметические наборы; • спецодежда для билетеров, работников буфета и др.
Телевидение	<ul style="list-style-type: none"> • компьютеры, • видеокамера, • фотоаппараты, • магнитный конструктор Magformers; • сумка для телевизионной аппаратуры,

	<ul style="list-style-type: none"> • «телевизор», • микрофон, • телефон, рации, • символика различных программ, • элементы костюмов, грим, • косметические наборы, • элементы интерьера, декорации, • ширма, • фотографии, • костюмы для театрализованной деятельности, маски, • «логотип» передачи, • значки – определители для участников съёмки (ведущие, оператор, репортёры, гости передачи).
Банк	<ul style="list-style-type: none"> • магнитный конструктор Magformers; • бланки; • касса; • компьютер; • элементы одежды; • символика банков, банковские реквизиты, купюры денег; • атрибут «Банкомат»; • телефон; • сейф.
Метеостанция	<p><u>Перечень метеооборудования:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • цифровая лаборатория «Наураша в стране Наурандии», • барометр, • термометр, термометр водный, термометр почвенный, • компас, • флюгер, конус-ветроуказатель, • анемометр, • большая линейка. <p><u>Приборы-помощники, приборы, изготовленные из природных и бросовых материалов:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • осадкомер, • гигрометр – подвешенная сосновая шишка, • барометр из еловой ветки, из лампочки, • воздушные змеи и вертушки. <p><u>Оснащение детской лаборатории:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • магнитный конструктор Magformers; • микроскоп переносной, • лупы, песочные часы, разнообразные магниты, • бинокль, чашечные весы, • прозрачные и непрозрачные сосуды разной конфигурации и разного объёма,

	<ul style="list-style-type: none"> • медицинские материалы, • природные, бросовые и технические материалы, • компасы, • карточки и схемы, • контейнеры.
<p>Ветеринарный медицинский центр</p>	<p><u>Оборудованная исследовательская лаборатория:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Оснащение: цифровая лаборатория «Наураша в стране Наурандии», • вакцины, порошки, таблетки, капли, • бахилы, шапочки, перчатки, • колбы, пробирки, шприцы. <p><u>Инструменты:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • микроскоп, шпатель, • ватные палочки, конверты для ДНК-тестов, • капельницы, • емкости для одноразовых инъекций, • лупа, • пинцеты, • зеркало, • фотографии различных видов вирусов (чума, бешенство и т. д.), • градусники. <p><u>Документация:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • медицинские карты на каждого «больного», • бейджи у каждого работника лаборатории с научными званиями. • вывески «Ветеринарный медицинский центр», «Лаборатория», «Процедурный кабинет», «Аптека», «Охрана». • халаты, шапочки, косынки, повязки из ткани. • тюбики, коробочки, пластмассовые баночки.
<p>Детское кафе «Макдональдс»</p>	<ul style="list-style-type: none"> • магнитный конструктор Magformers; • цифровая лаборатория «Наураша в стране Наурандии», • таблички с надписями: «Администратор кафе», • униформа для официантов (фартуки и головные уборы), • халат для уборщицы; • скатерти для столиков; • разносы, полотенца, • папки-меню с картинками; • модуль «кухня»; • муляжи из пластмассы и соленого теста: пирожных, булочек, фруктов, ягод, мороженого, овощей и пр.; • игрушечная столовая и кухонная посуда;

	<ul style="list-style-type: none"> •салфетки бумажные и текстильные; •маленькие вазочки с цветами для декора столиков; •игрушечные телефоны; •колпак и фартук для повара; •кошельки; сумки; деньги и чеки; •ручки и блокноты для записи заказов; •веник, совок, швабра, тряпочки для уборки со столов; •магнитола.
Театр	<ul style="list-style-type: none"> •магнитный конструктор Magformers; •руль, проездные билеты, сумка для кондуктора, •дорожные знаки «автобусная остановка» и «пешеходный переход», •касса, театральные билеты, пригласительные билеты, •афиша, программка, •печать, •ширма, •большие таблички «Театр», «Кафе», «Магазин цветов», •цветы в вазах и корзинах, •витрина в кафе, игрушечная посуда, •муляжи продуктов, •таблички с надписями «Закрыто», «Меню», «Костюмерная», «Гримёрная», «Гардероб», •сумки, кошельки, деньги, •стулья, где отмечен ряд и место.
Пиццерия	<ul style="list-style-type: none"> •магнитный конструктор Magformers; •цифровая лаборатория «Наураша в стране Наурандии», •таблички с надписями: «Администратор пиццерии», •униформа для официантов (фартуки и головные уборы), •скатерти для столиков; •разносы; полотенца; •папки-меню с картинками; •модуль "кухня"; •муляжи из пластмассы и соленого теста: пиццы, фруктов, ягод, мороженого, овощей и пр.; •игрушечная столовая и кухонная посуда; •салфетки бумажные и текстильные; •маленькие вазочки с цветами для декора столиков; •игрушечные телефоны; •колпак и фартук для повара; •кошельки; сумки; деньги и чеки; •ручки и блокноты для записи заказов; •веник, совок, швабра, тряпочки для уборки со столов и для уборки пола;

	<ul style="list-style-type: none"> • халат для уборщицы; • магнитола, рекламные листовки.
<p>Детективное агентство</p>	<ul style="list-style-type: none"> • магнитный конструктор Magformers; • цифровая лаборатория «Наураша в стране Наурандии», • подслушивающее устройство, • компас, • декодирующая карта, • фонарик-ручка, • бинокль, • секретное досье, • лупа, • усы для маскировки, • зеркальные очки, • ручка-фонарик, • невидимый и проявляющий маркеры, • чемоданчик для детектива, • энциклопедии, • глобус, • телефон, • компьютер, • различные виды конструктора, • набор диких животных, • билеты, • посуда для кормления животных, • аптечка, • инструменты для ремонта корабля, • посуда, еда, • колпак для кока, • штурвал, • бескозырки, • компас, • спасательные круги, • фуражка.
<p>Служба спасения</p>	<ul style="list-style-type: none"> • магнитный конструктор Magformers; • цифровая лаборатория «Наураша в стране Наурандии», • форма пожарных, полицейских, МЧС, врачей (халаты, шапочки), • телефон, рации, • журнал для записи адресов, • плакаты по технике безопасности, о действиях спасателей в чрезвычайных ситуациях, • шлемы, каски, инструменты, • фонарик, компас,

	<ul style="list-style-type: none"> • ремни с замками и карабинами, лестницы, • противогазы, огнетушители, лопаты, вёдра, • машины для доставки спасателей, грузовая машина, скорая помощь, носилки, • аптечка «скорой помощи», сумки, • палки для наложения «шины» при переломах, бинты. • символика для экипажей МЧС, скорой помощи, пожарной, полиции.
Станция техобслуживания	<ul style="list-style-type: none"> • магнитный конструктор Magformers; • строительный материал для постройки гаража; • слесарные инструменты для ремонта машин; • оборудование для мойки и покраски автомобилей: краскопульт для покраски машин (пластиковая бутылочка со шлангом, флаконы из-под лака для волос, дезодорантов, душевой шланг) • вывеска автосервиса; • бейджики; • автозапчасти для ремонта (мелкий бросовый материал)
Дом мод	<ul style="list-style-type: none"> • магнитный конструктор Magformers; • наборы, содержащие нитки, иголки, пуговицы, наперстки, • альбомы с образцами тканей, • 2–3 швейные машины, • ножницы, • выкройки (лекала), • сантиметровая лента, • стол раскроя, • утюги, гладильные доски, • фартуки для портних, • журналы мод, • трюмо.
Хореографический фестиваль	<ul style="list-style-type: none"> • костюмы танцоров, элементы костюмов (пояса, ремни, заколки, броши), • номерки участников фестиваля, • таблички с оценками для жюри, • костюм ведущего, • сценарий представления, • диски с музыкальными фрагментами.
Ювелирный магазин «Алмаз»	<ul style="list-style-type: none"> • магнитный конструктор Magformers; • весы, • стойки для демонстрации товара, витрины, • ювелирные изделия: бусы, цепочки, кольца, браслеты, • футляры для их упаковывания,

	<ul style="list-style-type: none"> • униформа продавца, охранника, • вывеска ювелирного магазина.
Швейное ателье	<ul style="list-style-type: none"> • магнитный конструктор Magformers; • фартуки с нарукавниками и косынки для швеи и закройщика, • халат и косынка для прачки, гладильщицы и уборщицы, • униформа для охранника и механика по ремонту швейных машин, • ножницы, метр, мелки, нитки, шнуровка, • ткани, фурнитура, элементы декора, • образцы лент, замков, тесьмы, кружев, пуговиц, • швейные машины, гладильные доски, утюги, • каталоги, журналы мод, • готовые изделия, • лекало и выкройки, стойка для платьев, • кассовый аппарат, • инструменты механика, • зеркало, • бумажные куклы, • тетрадь, карандаш, квитанция, • чемоданчик стилиста, • телефон.
ГИБДД	<ul style="list-style-type: none"> • магнитный конструктор Magformers; • детская сумка, кошелек с «деньгами», • муляжи мучных изделий, • дорожные знаки, светофор, рули, • стульчики, игрушки-машины, • полицейская фуражка, жезл, жилетка с надписью «ГИБДД», • строительный материал, детский инструмент, • билеты, план-схема.
Салон сотовой связи	<ul style="list-style-type: none"> • магнитный конструктор Magformers; • сотовые телефоны (б/у и самодельные), шнуры, коробки от телефонов • бейджи для сотрудников (б/у и самодельные) • ноутбуки (муляж из футляра диска DVD) • рекламные журналы, каталоги (б/у и самодельные) • игрушечные инструменты для ремонта телефона (пинцет, отвёртка, увеличительное стекло); • предметы заместители; • терминал (из картонной коробки); • каталог моделей телефонов, папка передвижка – коллаж; • чеки для терминала; деньги, бланки.

Студия аэродизайна	<ul style="list-style-type: none"> ● шары, небольшой насос, ● цифровая лаборатория «Наураша в стране Наурандии», ● маркеры на водной основе для обозначения глазок животных или лепесточков растений, ● схемы для твистинга.
Турагентство «Вокруг света»	<ul style="list-style-type: none"> ● магнитный конструктор Magformers; ● цифровая лаборатория «Наураша в стране Наурандии», ● вывеска «Вокруг света», ● костюмы сотрудников турагентства, ● бейджики, телефоны, ● атлас мира, глобус, ● рекламные журналы путешествий, путёвки, буклеты, ● ноутбуки с презентацией маршрутов направления и маршрутов туристического отдыха, ● сувенирная лавка, сувениры, ● камера, фотоаппарат, ● деньги, банковские карты, кассовый аппарат, ● иллюстрации достопримечательностей города.
Фармсервис	<ul style="list-style-type: none"> ● цифровая лаборатория «Наураша в стране Наурандии», ● витрина аптеки с разными лекарствами и предметами ухода за больными, ● предметами личной гигиены, ● пузырьки, колбочки, мерные стаканчики, ● пинцет, пипетка, резиновая груша, воронка, ● электронные весы, ● бланки рецептов, рецепты, касса, деньги, ● штамп или печать, ● белый халат аптекаря, ● картинки с изображением лекарств, предметов ухода за больным.

В соответствии с вышеизложенным, педагогами МА ДОУ «Центр развития ребенка д/с № 5» была разработана педагогическая технология формирования коммуникативной компетентности в сюжетно-ролевой игре у детей старшего дошкольного возраста.

Часть 3. Технология формирования коммуникативной компетентности в сюжетно-ролевой игре у детей старшего дошкольного возраста

Этапы технологии	Коммуникативные умения
<p>I этап. Подготовка педагога к современной сюжетно-ролевой игре Разработка технологической карты сюжетно-ролевой игры с новым содержанием, включающей описание:</p> <ul style="list-style-type: none"> – цели и задач; – предварительной работы; – развивающей предметно-игровой среды; – главных и второстепенных ролей; – предполагаемых игровых действий; – вариантов начала игры; – руководства игрой; – вариантов окончания игры; – анализа игры; – игр-спутников. 	
<p>II этап. Обогащение знаний и представлений детей</p>	<ul style="list-style-type: none"> • умение получать необходимую информацию в общении; • умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам; • умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками; • умение отстаивать свое мнение; • умение не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях.
<p>III этап. Обогащение игрового опыта детей</p>	<ul style="list-style-type: none"> • умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам; • умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками; • умение отстаивать свое мнение; • умение не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях.
<p>IV этап. Создание развивающей предметно-игровой среды</p>	<ul style="list-style-type: none"> • умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам; • умение отстаивать свое мнение; • умение соотносить свои желания, стремления с интересами других; • умение принимать участие в коллективных делах; • умение принимать и оказывать помощь. •

V этап. Активизирующее общение со взрослыми	<ul style="list-style-type: none"> • умение получать необходимую информацию в общении; • умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам; • умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками; • умение отстаивать свое мнение; • умение соотносить свои желания, стремления с интересами других; • умение принимать участие в коллективных делах.
VI этап. Самостоятельная игровая деятельность детей	<ul style="list-style-type: none"> • умение понимать эмоциональные состояния сверстника, взрослого; • умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам; • умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками; • умение отстаивать свое мнение; • умение соотносить свои желания, стремления с интересами других; • умение принимать участие в коллективных делах (договариваться, уступать); • умение уважительно относиться к окружающим людям; • умение принимать и оказывать помощь; • умение не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях.

Технологические карты, являющиеся методическим руководством для организации сюжетно-ролевых игр детей старшего дошкольного возраста, включают описание:

- цели и задач;
- предварительной работы;
- развивающей предметно-игровой среды;
- главных и второстепенных ролей;
- предполагаемых игровых действий;
- вариантов начала игры;
- руководства игрой;
- вариантов окончания игры;
- анализа игры;
- игр-спутников.

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Телевидение»

Цель игры: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи

1. Развивать умение получать необходимую информацию в общении, умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам, умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками.

2. Совершенствовать коммуникативные способности, расширять словарный запас детей. Развивать фантазию и воображение, диалогическую и монологическую речь.

3. Знакомить детей с профессиями людей, работающих на телевидении. Упражнять в умении подбирать предметы и атрибуты для игры. Способствовать формированию умения изменять игровое взаимодействие в зависимости от изменения замысла сюжета.

4. Побуждать детей самостоятельно распределять роли. Создать условия для развития нравственно-эстетических потребностей, творческого потенциала ребенка через приобщение к миру телевизионного искусства. Воспитывать навыки культуры поведения, дружеские взаимоотношения в коллективной игре.

Предварительная работа

Экскурсия на телевидение: рассматривание обстановки съёмочной площадки и оборудования, объяснение назначения стендов, табличек, наблюдение за трудом работников телевидения. Наблюдение за тем, как проходит съёмка телепередач. Рассказ работников телевидения о своей работе.

Беседы с детьми о средствах массовой информации, о роли телевидения в жизни людей: «Для чего нужно телевидение», «Любимые телепередачи», «Чем можно заменить телевизор», «Как снимается телепередача», просмотр презентации «Откуда пришло телевидение», «Кто работает на телевидении», просмотр познавательных и развлекательных телепередач.

Чтение литературных произведений А. Барто «Сильное кино», «В кинотеатре», М. Зощенко «Актер», М. Пришвин «Начало осени», Б. Житков «Как идет свет по проводам», М. Алимбаев «Что за странная страна».

Дидактические игры: «Разрезные картинки», «Из какой это сказки?», «Чего не хватает?», «Корреспондент», «Составь мультфильм», «Кто больше назовет телепередач», «Кому, что нужно для работы», «Что нужно режиссеру».

Выставка детских рисунков «Детское телевидение», «Кино глазами детей», «Реклама к спектаклю» (коллективная работа), рисование вывесок, коллективный коллаж «На телевидении».

Составление мини-энциклопедии «Все о телевидении».

Развивающая предметно-игровая среда: компьютеры, видеокамера, фотоаппараты, сумка для телевизионной аппаратуры, «телевизор», микрофон, телефон, рации, «хлопушка»; символика различных программ; элементы костюмов, грим, косметические наборы; элементы интерьера, декорации, ширма, фотографии; костюмы для театрализованной деятельности, маски; логотип передачи в виде аппликации, значков-определителей для участников съёмки (ведущие, оператор, репортёры, гости передачи).

Предполагаемые роли и игровые действия:

Главные

Режиссер – следит за актерами и их игрой. Дает команду, когда начинать съемку фильма, и когда ее остановить.

Помощник режиссёра – приглашает участников и зрителей на телепередачи.

Оператор – снимает на видеокамеру телепередачу.

Телеведущий, диктор – знакомят телезрителей с новостями или ведут передачи на разные темы.

Репортер – корреспондент – берет интервью, ведет репортаж с места событий.

Художник-оформитель – рисует и ставит декорации.

Фотограф – делает снимки с места событий, составляет каталоги, отправляет фотографии на выставки, создает рекламу.

Зрители, телезрители – смотрят фильм, передачу.

Участники телепередач – участвуют в телепередачах, дают интервью.

Второстепенные

Директор – принимает на работу, ищет спонсоров, проверяет работу.

Гример – гримирует актеров.

Костюмер – одевает актеров в костюмы.

Охранник – следит за порядком, напоминает о правилах поведения в общественном месте, направляет посетителей в нужный отдел.

Шофер – привозит оборудование, съёмочную группу к месту событий.

Грузчик – загружает в машину костюмы, декорации к съёмке, помогает в установке съёмочной площадки, ширм.

Варианты начала игры

1-й вариант. «Телестудия». На телестудии работают редакторы, которые направляют деятельность всех работников студии, определяет тему и сюжет передач, очерёдность в показе телепередач, собирают нужную информацию, готовят текст. Дают указания художникам – оформителям для подготовки съёмочной площадки.

2-й вариант. Телепередача «Наш любимый детский сад». Художники-оформители создают логотип телепередачи, декорации, определяют место для съёмочной площадки и оформляют её. Корреспонденты отправляются на экскурсию по детскому саду и группам, берут интервью, составляют текст

телепередачи. Режиссёр выбирает телеведущих, даёт команду на начало съёмки. Помощник режиссёра приглашает и размещает телезрителей в зале. Оператор настраивает аппаратуру, готовится к съёмке.

3-й вариант. Открыть конкурс по отбору телеведущих, дикторов и актёров с последующим устройством на работу.

4-й вариант. «Визит к гримёру, костюмеру». Телеведущие, актёры приходят к гримёру. Он изменяет их внешний вид: макияж, причёску. Ведёт их к костюмеру, объясняет, какая одежда нужна для телепередачи. Костюмер и его группа подбирают одежду для телеведущих, актёров в соответствии с заказом. Телеведущие, актёры благодарят костюмера и гримёра за хорошую работу.

5-й вариант. Создание проблемных ситуаций:

1) открытие кафе, где будет проходить дегустация соков и посещение бесплатного караоке клуба – обращаются за помощью к работникам телевидения;

2) при открытии супермаркета незаметно для детей вносится пакет с посторонним предметом, ведётся наблюдение за действиями детей: Возьмут ли в руки пакет? Обратятся ли к охране? Привлекается внимание работников телевидения, которые разрабатывают программу о правилах поведения при обнаружении посторонних предметов.

Руководство игрой

1. Обогащение содержания игры:

– приход инспектора пожарной охраны: требование установить пожарную сигнализацию;

– приход сотрудника энергокомпании: обследование электропроводки, осветительных приборов, требование установить кабель-каналы.

2. Советы:

– открыть буфет или столовую для персонала и участников телепередач;

– необходима хорошая реклама, анонс телепередачи, чтобы привлечь телезрителей;

– выпуск и показ интересных и познавательных телепередач.

3. Создание проблемных ситуаций:

– Что делать, если во время съёмки сломалась видеокамера?

– Что делать, если на съёмку не пришёл главный её участник?

– У меня проблемы с нестандартной фигурой и я не могу подобрать себе платье, костюм для съёмки. Что делать? К кому обратиться?

– Отключили свет, что делать? (Обзвонить участников телесъёмки, обговорить и определить удобное время и место съёмки);

– Сломалась видеокамера, что делать? (Вызвать механика по ремонту оборудования);

– Закончилась плёнка в видеокамере, что делать? (Обратиться к директору с просьбой привезти плёнку);

– Сработала пожарная сигнализация, что делать? (Организовать вывод всех сотрудников из телестудии, позвонить в пожарную охрану).

Окончание игры

1-й вариант. Рабочий день закончен. Сегодня в телестудии хорошо потрудились, а завтра снова мы продолжим работу по съёмке различных телепередач.

2-й вариант. Сотрудники телестудии закрываются на обеденный перерыв, после чего мы опять продолжим работу.

3-й вариант. На телестудии отключили свет, сотрудники временно распускаются на перерыв.

Анализ игры:

- интервьюирование телезрителей: почему они смотрят именно ту или иную телепередачу, устраивает ли их сюжет передач, телеведущие, что нравится, что нет, что хотели бы изменить;
- вопросы по организации игры: что планировали, что получилось, что нет, почему так вышло, что можно сделать по-другому, понравилась или не понравилась роль?

Игры-спутники:

- телепередачи на разные темы («Моя семья», «Наш город», «Школа будущего»);

- реклама мероприятий («Театр», «Хореографический фестиваль», «Цирк»);

- реклама предприятий («Супермаркет», «Медицинский центр», «Детское кафе «Макдональдс», «Банк», «Техническое обслуживание машин»);

- реклама продукции («Студия аэродизайна», «Ювелирный магазин «Алмаз», «Фармсервис», «Дом мод», «Пиццерия», «Швейное ателье», «Салон связи»);

- прогноз погоды («Метеостанция»);

- сводка происшествий («ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»);

- интервью сотрудников разных предприятий («Туристическое агентство «Вокруг света», «Ветеринарный медицинский центр») и др.

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Метеостанция»

Цель игры: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи:

1. Познакомить с профессиями: метеоролога, синоптика, исследователя, лаборанта, геолога, биолога; их функциями. Формировать представление о значении погоды в жизни человека, растительного и животного мира;
2. Развивать умение получать необходимую информацию в общении, умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, умение не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях.
3. Упражнять в умении взаимодействовать друг с другом, самостоятельно распределять роли, развивать сюжет игры.

Предварительная работа

Расширение знаний о погоде, природных явлениях, народных приметах, беседы с использованием информационно-коммуникационных технологий, наблюдения, опыты и эксперименты, дидактические игры.

Работа с планетарной моделью и знакомство с народными приметами, проверка их в жизни.

Экскурсия на действующую метеостанцию, с целью более подробного изучения работы метеостанции, знакомства с профессией метеоролога.

Знакомство с приборами-помощниками, их функциями и устройством, учить снимать показания с приборов, определение условных обозначений, для фиксации результатов наблюдений.

Ориентировка в пространстве с помощью компаса, создание своими руками приборов-аналогов из различных материалов.

Наблюдения, сбор и зарисовки данных, работа с календарем природы, с картотекой примет, заполнение дневника наблюдений, создание календаря погоды по месяцам и ежедневной газеты «Прогноз погоды» для всего детского сада.

Разыгрывание игровых ситуаций, театрализация.

Просмотр видеосюжетов, фильмов, презентаций, мультфильмов по теме, чтение энциклопедий, загадок, рассматривание картинок.

Развивающая предметно-игровая среда: перечень метеооборудования: барометр, термометр, термометр водный, термометр почвенный, компас, флюгер, конус-ветроуказатель, анемометр, большая линейка; приборы-помощники, приборы, изготовленные из природных и бросовых материалов: осадкомер, гигрометр – подвешенная сосновая шишка, барометр из еловой ветки, из лампочки, воздушные змеи и вертушки; оснащение детской лаборатории: микроскоп переносной, лупы, песочные часы, разнообразные

магниты, бинокль, чашечные весы, прозрачные и непрозрачные сосуды разной конфигурации и разного объёма, медицинские материалы, природные, бросовые и технические материалы, компасы, карточки и схемы, контейнеры.

Предполагаемые роли и игровые действия:

Главные

Метеоролог – занимается наблюдениями за погодой, собирая данные приборов, предсказывает с заданной вероятностью погоду на ближайшее будущее, производит разные действия, измерения и расчеты.

Синоптик – это метеоролог, который специализируется на анализе атмосферных процессов. Если метеорологи занимаются наблюдением и первичным анализом, то основная функция синоптиков – это составление прогнозов, предсказание будущего состояния погоды.

Исследователь – занимается научными исследованиями определённых погодных или природных явлений.

Лаборант – делает лабораторные анализы, проверяет химический состав выпавших осадков, уровень загрязнения атмосферы и т. д.

Второстепенные

Геолог – это специалист, занимающийся выявлением и оценкой месторождений полезных ископаемых, а также изучением других особенностей земных недр.

Биолог – наблюдает зависимость животных, растений и человека от погодных условий, исследует влияние погодных условий и природных явлений на живые организмы; собирает тематический материал, исследует его, организует проведение экспериментов и разрабатывает технологии практического применения полученных результатов.

Механик по ремонту оборудования – проверяет оборудование перед началом работы метеостанции, устанавливает новое оборудование, устраняет неполадки, производит замену старой детали на новую.

Шофер – привозит оборудование, производит перевозку необходимых материалов для проведения экспериментов и т. д.

Директор – нанимает сотрудников на работу, рассказывает о профессиональных обязанностях, договаривается о поставках оборудования, контролирует работу специалистов.

Варианты начала игры

1-й вариант. Объявить, что в нашем городе открывается метеостанция с новейшим оборудованием, специалисты: метеорологи, синоптики, исследователи и лаборанты приглашаются на постоянную работу.

2-й вариант. Объявить, что метеорологи и синоптики нашего города по своим исследованиям и наблюдениям выявили сейсмическую нестабильность, городу грозит опасность. Им нужна помощь геологов, биологов и других специалистов для подтверждения или опровержения этих данных.

3-й вариант. Открыть курсы по обучению метеорологов и синоптиков с последующим устройством на работу.

4-й вариант. Объявить, что из другого близлежащего города пришло тревожное сообщение о надвигающейся буре, эти данные нужно проверить на метеостанции. Метеорологам и синоптикам предстоит сделать точный прогноз – обойдет ли стороной город эта буря.

5-й вариант. Объявить, что в нашем городе скоро будут проводиться соревнования, например Олимпиада, поэтому нам нужна помощь специалистов метеостанции для составления метеопрогнозов для спортсменов.

7-й вариант. Объявить, что местному телеканалу требуются точный метеорологический прогнозы для извещения населения города.

Руководство игрой

1. Обогащение содержания игры:

- расширение метеоцентра: открытие дополнительных отделов и лабораторий, нужны дополнительные специалисты;
- кончились реагенты и химикаты для проведения опытов;
- для дополнительных исследований необходимо образцы проб отвезти в другую лабораторию, необходимо организовать перевозку;
- сотрудничество метеостанции с другими организациями.

2. Советы:

- открыть буфет или столовую для персонала;
- поставщики химикатов и оборудования просят очень дорого, необходимо сменить поставщиков, поиск других вариантов.

3. Создание проблемных ситуаций:

– Что делать, если был получен плохой прогноз: приближается буря, грядут обильные дожди, возможно наводнение (необходимо предупредить службу МЧС и другие спасательные службы, а также население и сказать, что нужно делать в той или иной ситуации).

– Сработала пожарная сигнализация, что делать? (организовать вывод всех сотрудников, позвонить в пожарную часть).

– Ударил молния и вывела из строя оборудование (организовать наблюдение за погодой без специальных устройств, вызвать службу ремонта).

Окончание игры

1-й вариант. Рабочий день закончен. Происходит смена персонала по графику.

2-й вариант. Метеостанция закрывается на перерыв.

3-й вариант. Олимпийские игры или спортивные соревнования закончились, поэтому сотрудники метеостанции могут немного отдохнуть.

Анализ игры:

- интервьюирование населения города: зачем они слушают и смотрят метеопрогноз, совпадает ли он с действительной погодой в городе, что нравится, что нет;
- вопросы по организации игры: что планировали, что получилось, что нет, почему так вышло, что нужно сделать по-другому?

Игры-спутники:

Игру можно использовать в зависимости от ситуации и сюжета в различных лабораториях или как один большой научный центр с разными отделами. Можно использовать отдельные фрагменты игры в различных сюжетно-ролевых играх: «Больница», «Ателье», «Аэрофлот», «Морфлот», «Путешествие», «Космическая станция», «Ферма», «Семья», «Салон красоты», «Телевидение» и др.

Службы спасения: МЧС, Пожарная часть, Полиция, Скорая помощь – в случае чрезвычайной ситуации выезжают на помощь.

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Детское кафе»

Цель: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи:

- 1.** Развивать умение понимать эмоциональные состояния сверстника, взрослого, умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам, умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, отстаивать свое мнение, умение не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях, умение выбрать адекватную модель поведения в различных жизненных ситуациях.
- 2.** Расширить представления о труде работников кафе; учить соблюдать правила поведения в общественных местах. Учить подбирать атрибуты для игры.
- 3.** Совершенствовать умение детей объединяться в игре, распределять роли, выполнять игровые действия, поступать в соответствии с правилами и общим игровым замыслом. Стимулировать творческую активность детей в игре.
- 4.** Воспитывать доброжелательные взаимоотношения между детьми, ответственность, вежливость.

Предварительная работа

Беседы: «Что такое «Кафе»?», «Кто работает в кафе?», «Что такое «Меню»?», «Как вести себя в кафе?».

Рассматривание картин, иллюстраций и альбомов на тему «Профессии».

Дидактические игры: «В гости к Мишке», «Вежливые слова», «Угощения для куклы Кати», «Накрой на стол».

Продуктивные виды деятельности: составление меню, складывание салфеток, изготовление коробок для пиццы и пирожных.

Наблюдение за работой официантов в кафе.

Чтение художественной литературы (А. Милн «Вини-пух и все, все, все...», Ю. Кушак «Подарок», П. Воронко «Пирог» и др.).

Составление рассказов из личного опыта на тему «Посещение кафе».

Развивающая предметно-игровая среда: таблички с надписями: «Администратор кафе», униформа для официантов (фартуки и головные уборы), скатерти для столиков; разносы; полотенца, папки-меню с картинками; модуль «Кухня»; муляжи из пластмассы и соленого теста (пирожных, булочек, пирожков, фруктов, ягод, мороженого, овощей и пр.); игрушечная столовая и кухонная посуда; салфетки бумажные и текстильные; маленькие вазочки с цветами для декора столиков; игрушечные телефоны; колпак и фартук для повара; кошельки, сумки; деньги и чеки; ручки и блокноты для записи заказов; веник, совок, швабра, тряпочки для уборки со столов и для уборки пола, халат для уборщицы; музыкальный центр.

Роли и игровые действия

Главные

Клиент кафе – приходит в кафе, выбирает понравившийся столик, выбирает в меню блюдо и делает заказ, спрашивает у официанта, что входит в состав блюда, соблюдает правила этикета, ждет своего заказа, кушает, благодарит, расплачивается за оказанные ему услуги, делает записи в книгу жалоб и предложений.

Администратор – организует работу персонала, помогает официантам, контролирует качество обслуживания, встречает гостей, решает организационные вопросы, возможные конфликтные ситуации, оформляет необходимые документы.

Повар – готовит блюда, входящие в меню, составляет списки необходимых для кухни продуктов и товаров, поддерживает чистоту и порядок на кухне.

Кондитер – выпекает кондитерские изделия и оформляет их.

Официант – обслуживает посетителей, подаёт меню, принимает заказы, разносит заказы посетителям, получает расчет за услуги, убирает столы после ухода посетителей, сервирует столы к приходу новых клиентов.

Второстепенные

Посудомойщица – моет посуду, сушит, складывает на место.

Уборщица – наводит порядок в кафе.

Ди-джей – ведёт музыкальную программу.

Варианты начала игры

1-й вариант. Дети, посмотрите, какая сегодня Вика красивая, нарядная. Вика, расскажи нам, может у тебя какой-то праздник?

Вика: Я в хорошем настроении

Принимаю поздравления.

Собрались мои друзья

День рождение у меня!

Мне исполняется 6 лет!

А давайте сегодня отметим день рождения Вики в детском кафе! Вы согласны?

2-й вариант.

Объявить конкурс «Лучшее кафе», предложить детям поучаствовать в конкурсе. С этой целью приготовить самые лучшие блюда, привлечь как можно больше клиентов.

3-й вариант.

Объявить по радио, что кафе «Страна чудес» приглашает жителей города встретить Новый год со сказочными персонажами и отведать праздничное меню.

Руководство игрой:

1. Обогащение содержания игры:

- клиент на свой день рождения заказал в кафе клоуна из цирка;
- администратор приглашает в кафе артистов эстрады для выступления на Новомоднем празднике;
- администратор делает по телефону заказ менеджеру по доставке продуктов.

2. Советы:

- предложить бесплатно чай, кофе, почитать журнал пока посетитель ждет заказ.
- организовать в кафе игровую комнату, где дети смогут весело провести время.
- предложить составить новое меню.

3. Создание проблемных ситуаций:

- Что делать, если вам принесли не то, что вы заказывали?
- К кому обратиться, если вам не понравилось качество обслуживания?
- К кому обратиться, если долго не несут заказ?
- Забыл дома деньги, что делать? (оставить в залог ценную вещь, позвонить и попросить о помощи близких, друзей).
- Ваш столик занят, что делать? (обратиться к администратору, он подберет столик или решит вопрос с вашим столиком).
- На вас случайно официант пролил кофе, что делать? (администратор с официантом приносят свои извинения и предлагают бесплатный обед за счёт кафе).

Окончание игры

1-й вариант. В кафе сработала пожарная сигнализация, администратор приносит свои извинения, кафе закрывается, посетители расходятся по домам.

2-й вариант. Подходит время закрытия кафе, официант просит оплатить счет. Посетители расплачиваются и уходят.

3-й вариант. В кафе обнаружена утечка газа, всем рекомендуется срочно покинуть помещение.

4-й вариант. Празднование дня рождения (Нового года и т. п.) удачно завершено, клиенты довольны обслуживанием, меню и выступлением артистов.

Анализ игры:

- интервьюирование посетителей кафе: почему они пришли в кафе; что понравилось, а что нет?

- вопросы по организации игры: что планировали, а что получилось, почему так вышло, что можно было сделать по-другому?

Игры-спутники:

Сюжетосложение может происходить по разным темам:

- проведение праздника («Моя семья», «День рождения нашей организации», «Наш город», «Школьные праздники»);

- приглашение ведущих и оформителей праздника («Театр», «Хореографический фестиваль», «Студия аэродизайна», «Цирк», «Телевидение»);

- приобретение атрибутов («Швейное ателье», «Супермаркет»);

- внештатная ситуация («Медицинский центр», «Фармсервис», «Техническое обслуживание машин», «Детективное агентство», «Служба спасения», «ГИБДД», «Ветеринарный медицинский центр»);

- сотрудничество с другими организациями («Дом мод», «Пиццерия», «Банк», «Салон связи», «Метеостанция»);

- акции, розыгрыши призов («Ювелирный магазин «Алмаз», «Туристическое агентство «Вокруг света»).

Технологическая карта

сюжетно-ролевой игры «Детективное агентство»

Цель: формирование коммуникативной компетенции.

Задачи

- 1.** Формировать представления детей о профессии детектива.
- 2.** Развивать умение входить в воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней, создавать необходимые постройки.

3. Развивать умение распределять роли и действовать согласно им; развивать умение сюжетосложения.

4. Воспитывать желание учитывать и уважать интересы других, умение сотрудничать и находить общие решения в различных ситуациях.

Предварительная работа

– Просмотр мультфильмов: «Следствие ведут колобки», «Приключения поросёнка Фунтика».

– Беседа на тему «Детективное агентство» и «Профессия – детектив».

– Дидактические игры: «Кому что нужно?», «Всё о профессиях».

– Встреча с сотрудниками правоохранительных органов.

– Чтение художественной литературы: Шолом-Алейхем «Рассказы для детей», Э. Успенский «Следствие ведут Колобки», Н. Кузнецова «Дело о лесной царике», Е. Тривизас «Последний чёрный кот».

– Изготовление атрибутов для игры: каталог с отпечатками следов животных, билеты, карта, таблички с надписями животных, вывески.

Развивающая предметно-игровая среда: подслушивающее устройство, компас, декодирующая карта, фонарик-ручка, бинокль, секретное досье, лупа, усы для маскировки, зеркальные очки, ручка-фонарик, невидимый и проявляющий маркеры, чемоданчик для детектива, энциклопедии, глобус, телефон, компьютер, различные виды конструктора, набор диких животных, билеты, посуда для кормления животных, модули, аптечка, инструменты для ремонта корабля, посуда, еда, колпак для кока, штурвал, бескозырки, компас, спасательные круги, фуражка.

Предполагаемые роли и игровые действия:

Главные

Детектив – принимает заказ клиента: собирает информацию, улики, ведёт розыскную деятельность (наблюдения, беседы со свидетелями, поиск информации в сети интернет), информирует клиента о результатах своего расследования.

Помощники детектива – собирает информацию, улики, ведёт розыскную деятельность (наблюдения, беседы со свидетелями, поиск информации в сети интернет).

Эксперт-криминалист – выезд на место случившегося происшествия, участие в осмотре, изымание улик: следов обуви, отпечатков пальцев, предметов, которые могут оказаться важными вещественными доказательствами.

Свидетели – дают показания.

Клиент – обращается в детективное агентство за помощью, подписывает договор.

Второстепенные

Полицейский – содействует в задержании преступника.

Уборщица – моет кабинет, поливает цветы, выносит мусор, проветривает кабинет.

Шофёр – возит специалистов детективного агентства.

Варианты начала игры

1-й вариант. Воспитатель принимает на себя роль директора зоопарка, который обращается к детям за помощью в розыске пропавшего животного. В игровом городке открывается детективное агентство, которое начинает вести расследование данного происшествия.

2-й вариант. Объявить, что в зоопарке пропало редкое животное.

В игровом городке открывается детективное агентство, которое начинает вести расследование происшествия.

Руководство игрой

1. Обогащение содержания игры:

- приход сотрудников вневедомственной охраны с требованием установить сигнализацию, видеокамеры.

2. Советы: открыть на местном телеканале студию «Происшествия в нашем городе».

3. Проблемные ситуации:

- Пропали улики. Что делать? (Попытаться найти пропавшие улики; сбор новых улик).

- Сломался автомобиль во время слежки. Что делать? (Водитель ремонтирует автомобиль, а детектив вызывает или останавливает проезжавшую мимо машину).

- Во время передачи важной информации по телефону своему помощнику у детектива сломался телефон. Что делать? (предъявив удостоверение, попросить телефон у прохожего).

- Во время слежки помощник детектива подвернул ногу. Что делать? (Сообщить напарнику о случившемся, чтобы он продолжил слежку и обратиться к врачу).

Окончание игры

1-й вариант. Удачно проведено расследование, животное возвращено в зоопарк.

2-й вариант. Преступник осознал свою вину и вернул животное в зоопарк.

Анализ игры:

- интервьюирование клиента: почему он обратился именно в это агентство; что понравилось, а что нет;

- вопросы по организации игры: что планировали, а что получилось, почему так вышло, что надо сделать по-другому?

Игры-спутники:

Тема сюжетосложения – происшествие где-либо («Моя семья», «Наш город», «Школа будущего», «Театр», «Хореографический фестиваль», «Цирк», «Супермаркет», «Медицинский центр», «Детское кафе «Макдональдс», «Банк», «Техническое обслуживание машин», «Студия аэродизайна», «Ювелирный магазин «Алмаз», «Фармсервис», «Дом мод», «Пиццерия», «Швейное ателье», «Салон связи», «Метеостанция», «ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения», «Туристическое агентство «Вокруг света», «Ветеринарный медицинский центр»).

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Ветеринарный медицинский центр»

Цель: формирование коммуникативной компетенции.

Задачи:

1. Познакомить с профессиями ветеринарного врача, лаборанта ветеринарной лаборатории. Формировать умения пользоваться медицинскими приборами; умение оказывать помощь животным. Вызвать интерес к профессии ветеринарного врача, лаборанта.

2. Развивать умение понимать эмоциональные состояния другого, умение выслушать, желание оказывать помощь, умение выбрать адекватную модель поведения в различных жизненных ситуациях.

3. Расширять словарный запас детей; развивать творчество, самостоятельность в игре, умение совместно разворачивать игру, договариваться и обсуждать действия всех играющих; развивать и обогащать сюжет игры, подводить к самостоятельному созданию игровых замыслов и т. д.

Предварительная работа

Чтение стихотворения Веры Инбер «Больница для зверей».

Беседа на тему «Врачи – наши помощники», «Для чего нужны ветеринарные лечебницы?», «Научная лаборатория», «Какие службы спасения есть и для чего они?».

Прослушивание сказки К.И. Чуковского «Доктор Айболит» в аудиозаписи.

Рисование на тему «Моё любимое животное».

Рассказ о медицинских инструментах (термометре, микроскопе и др.) и их использовании в ветеринарных лечебницах.

Изготовление атрибутов для игры (порошков из сахара, муки; таблеток из цветного пластилина).

Изготовление плакатов для украшения ветеринарной лечебницы (разукрашивание готовых изображений животных красками, восковыми мелками).

Изготовление вывесок из картона: «Научно-исследовательский ветеринарный медицинский центр», «Лаборатория», «Процедурный кабинет», «Аптека», «Охрана».

Изготовление масок животных (с привлечением родителей) из картона.

Пошив халатов, шапочек, косынок, повязок (с привлечением родителей) из ткани.

Сбор тубиков, коробочек, пластмассовых баночек и т. п.

Развивающая предметно-игровая среда:

Оснащение: вакцины, порошки, таблетки, капли, бахилы, шапочки, перчатки, колбы, пробирки, шприцы.

Инструменты: микроскоп, шпатель, ватные палочки, капельницы, емкости для одноразовых инъекций, лупа, пинцеты, зеркало, таблицы со схемами, фотографии различных видов вирусов (чума, бешенство), градусники и т. д.

Документация: медицинские карты на каждого «больного-испытуемого», бейджики у каждого работника лаборатории.

Предполагаемые роли и игровые действия:

Главные

Ветеринарный врач – «педиатр для животных». Проводит диагностику, осмотр (слушает, измеряет температуру, проверяет уши) животного; ставит диагноз; выписывает рецепты; дает направление в процедурный кабинет.

Лаборант ветеринарной лаборатории – проводит опыты, эксперименты, исследования, делает выводы, фиксирует результаты.

Помощники лаборантов – ассистируют лаборантам, готовят инструментарий для опытов, убирают его на место, помогают фиксировать результаты.

Медсестра – собирает материал для анализов; накладывает повязки; обрабатывает раны; дезинфицирует и раскладывает медицинские инструменты; делает уколы.

Провизор – принимает рецепт; выдает лекарство; пробивает чек.

Второстепенные

Заведующий лабораторией – руководит лабораторией, координирует работу лаборантов, проводит самые сложные опыты.

Заместитель заведующего лабораторией – помогает заведующему, подносит инструментарий, следит за работой лаборантов и их помощников.

Регистратор – записывает на прием к врачу по телефону, принимает и записывает вызов на дом ветеринарного врача, выдает талон на прием.

Уборщица – протирает пыль, моет пол, стены, скамейки с дезинфицирующим раствором.

Охранник – обеспечивает безопасность учреждения.

Шофер – управляет машиной; принимает вызов, оплату за проезд; следит за чистотой в машине.

Варианты начала игры

1-й вариант. Объявить о том, что в нашем городе открывается ветеринарная клиника с новейшим оборудованием. На постоянную работу приглашаются специалисты: ветеринарный врач, лаборант ветеринарной лаборатории, медсестра.

2-й вариант. Объявить о том, что в семье Петровых заболела собака крупной породы по кличке Чарли, ее необходимо отвезти в «Ветеринарный медицинский центр». На улице целый день идет дождь. Чтобы обратно добраться до дома необходимы услуги шофера.

3-й вариант. Создать проблемную ситуацию: в отдельных районах города были найдены бездомные животные, жителям города грозит опасность, так как животные могут быть больными. Необходимо отловить животных, обследовать их и поместить в приют для бездомных животных.

Руководство игрой

1. Обогащение содержания игры:

- расширение «Ветеринарного медицинского центра»: открытие дополнительных отделов и лабораторий, нужны дополнительные специалисты;
- кончились реагенты и химикаты для проведения опытов, анализов;
- для дополнительных исследований необходимо образцы проб отвезти в другую лабораторию, поэтому необходимо организовать перевозку.

2. Предложения:

- Открыть буфет или столовую для персонала.

3. Создание проблемных ситуаций:

- Что делать, если были получены плохие анализы при обследовании животных: может быть массовое заражение животных (необходимо предупредить службу МЧС и другие спасательные службы, а также население и сказать, что нужно делать в той или иной ситуации);

- Сработала пожарная сигнализация, что делать? (организовать вывод всех сотрудников из ветклиники, позвонить в пожарную часть).

Окончание игры

1-й вариант. Рабочий день закончен. Происходит смена персонала по графику.

2-й вариант. Ветклиника закрывается на перерыв.

Анализ игры:

- интервьюирование населения города: зачем нужны ветклиники, лаборатории.
- вопросы по организации игры: что планировали, что получилось, что нет, почему так вышло, что можно сделать по-другому?

Игры-спутники:

- обращение за помощью для животного («Моя семья», «Цирк»);

- оказание услуг по изготовлению лекарств («Фармсервис»), расследованию происшествя («Детективное агентство»);
- в случае чрезвычайных ситуаций на помощь выезжает служба спасения («МЧС», «Пожарная часть», «Полиция», «Скорая помощь»);
- праздники и наряды для животных («Супермаркет», «Швейное ателье», «Студия аэродизайна», «Телевидение»).

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Банк»

Цель: формирование коммуникативной компетенции.

Задачи

1. Развивать умение получать необходимую информацию в общении, умение выслушать другого человека, умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, умение не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях, умение выбрать адекватную модель поведения в различных жизненных ситуациях.

2. Воспитывать дружеские взаимоотношения и умение соблюдать правила поведения в общественных местах. Развивать умение детей распределять роли между собой, понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней.

Предварительная работа

Просмотр фильмов о работе банка и его служащих.

Беседы с детьми из личного опыта «Как мы с мамой ходили в банк».

Дидактические игры «Кому, что надо для работы», «Кто, где работает».

Игры: «Мы пришли в банк», «Обслуживание клиентов».

Чтение художественной литературы: Л. Кларин «Уроки Гнома Эконома и Феи Экономики», И. Липсиц «Удивительные приключения в стране экономики», Я. Корчак «Маленький бизнесмен».

Просмотр иллюстраций и фотографий о банке.

Изготовление атрибутов: касса, компьютер, бланки, элементы одежды.

Развивающая предметно-игровая среда: бланки, касса, компьютер, символика банков, элементы одежды, банковские реквизиты, атрибут «Банкомат», телефон, сейф, купюры денег.

Предполагаемые роли и игровые действия:

Главные

Директор банка – руководит, подписывает документы, организует работу банка.

Консультант – консультирует клиентов.

Кассир – выдает и принимает деньги, оформление документов, приём коммунальных платежей, работа с пластиковыми картами.

Клиенты банка – посещают банк, открывают вклады, оплачивают счета.

Второстепенные роли

Охранник – следит за порядком, просматривает видеозаписи.

Варианты начала игры

1-й вариант. В городе открывается новый офис Банка, в который требуются сотрудники. После распределения ролей работники банка оборудуют и занимают свои рабочие места.

2-й вариант. Банк объявляет: «Все желающие открыть собственное дело могут получить в банке денежный кредит. Подумайте, какое дело вы хотите открыть, чем вы хотите заниматься?».

Руководство игрой

1. Обогащение содержания игры – принять на себя роль директора банка и пригласить на работу менеджера, помощника банкира.

2. Создание проблемных ситуаций:

- Не работает банкомат. Что делать? (Выявить неполадки, вызвать мастера).

- Завис компьютер. Что делать? (Пригласить программиста).

Окончание игры

1-й вариант. После получения денежного кредита, клиенты открывают свое собственное дело (магазин, кафе, автосервис, салон красоты).

2-й вариант. Объявить о том, что всем, кто брал денежные кредиты, срочно подойти в банк! Банк начинает работу по обратному приему денежных средств. Кассир подсчитывает оставшуюся сумму и возвращает ее в банк, дает чек клиенту. Охранник раздает рекламные буклеты, вежливо общается, помогает вызвать такси.

Анализ игры:

-интервьюирование служащих банка: что понравилось, какие испытали трудности?

-интервьюирование клиентов: довольны ли своей ролью? Кем бы вы хотели быть?

Игры-спутники:

- сюжетосложению служит главная услуга банка – выдача денег для покупки или строительства («Моя семья», «Школа будущего», «Театр», «Супермаркет», «Ювелирный магазин «Алмаз», «Салон связи»);

- внештатная ситуация и обращение за помощью («ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения», «Телевидение»).

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Пиццерия»

Цель: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи

1. Развивать умение понимать эмоциональные состояния сверстника, взрослого, умение получать необходимую информацию в общении, умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам, умение принимать и оказывать помощь, не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях.
2. Расширять у детей представления о труде работников пиццерии; закрепить умение соблюдать правила поведения в общественных местах. Учить подбирать атрибуты для игры.
3. Совершенствовать умение детей объединяться в игре, распределять роли, выполнять игровые действия, поступать в соответствии с правилами и общим игровым замыслом. Стимулировать творческую активность детей в игре.

Предварительная работа

Беседы «Что такое пиццерия?», «Кто работает в пиццерии?», «Что такое меню?», «Как вести себя в пиццерии?».

Рассматривание картин, иллюстраций и альбомов на тему «Профессии».

Дидактические игры: «Идём в гости», «Накрой на стол», «Вежливые слова», «Угощения для куклы Кати».

Составление меню, складывание салфеток, изготовление коробок для пиццы и пирожных.

Наблюдение за работой официантов в пиццерии.

Составление рассказа из личного опыта.

Развивающая предметно-игровая среда: таблички с надписями: «Администратор пиццерии»; униформа для официантов (фартуки и головные уборы); скатерти для столиков; разносы; полотенца, папки-меню с картинками; модуль «кухня»; муляжи из пластмассы и соленого теста пиццы, фруктов, ягод, мороженого, овощей и пр.; игрушечная столовая и кухонная посуда; салфетки бумажные и текстильные; маленькие вазочки с цветами для декора столиков; игрушечные телефоны; колпак и фартук для повара; кошельки, сумки, деньги и чеки; ручки и блокноты для записи заказов; веник, совок, швабра, тряпочки для уборки со столов и для уборки пола; халат для уборщицы; магнитола, рекламные листовки.

Предполагаемые роли и игровые действия:

Главные

Клиент пиццерии – приходит в пиццерию, выбирает понравившийся столик, выбирает в меню пиццу, делает заказ, соблюдает правила этикета, ждет своего заказа, кушает, благодарит, расплачивается за оказанные ему услуги, делает записи в книгу жалоб и предложений.

Администратор – организует работу персонала, помогает официантам, контролирует качество обслуживания, встречает гостей, решает организационные вопросы, возможные конфликтные ситуации, оформляет необходимые документы.

Повар – готовит блюда, входящие в меню, подготавливает списки необходимых для кухни продуктов и товаров, поддерживает чистоту и порядок на кухне.

Официант – обслуживает посетителей, подаёт меню, принимает заказы, разносит заказы посетителям, получает расчет за услуги, убирает столы после ухода посетителей, сервирует столы к приходу новых клиентов.

Второстепенные Посудомойщица – моет посуду, сушит, складывает на место.

Уборщица – наводит порядок в кафе.

Ди-джей – ведёт музыкальную программу.

Промоутер – раздаёт рекламные листовки.

Хостесс – встречает клиентов, помогает им расположиться.

Фасовщик – фасует пиццу.

Доставщик пиццы – развозит клиентам пиццу.

Варианты начала игры

1-й вариант. Объявить о том, что в нашем городе открывается пиццерия, в которую требуются сотрудники.

2-й вариант. Принять на себя роль диктора телевидения и пригласить жителей города встретить Новый год со сказочными персонажами и отведать праздничную пиццу.

Руководство игрой

1. Обогащение содержания игры:

– клиент на свой день рождения заказал в пиццерию клоуна из цирка;
– администратор делает по телефону заказ менеджеру по доставке продуктов;

– приход дизайнера для оформления пиццерии к новогодним праздникам.

2. Предложения:

– предложить бесплатно чай, кофе, почитать журнал, пока посетитель ждет заказ.

3. Создание проблемных ситуаций:

– Что делать, если вам принесли не то, что вы заказывали?

– К кому обратиться, если вам не понравилось качество обслуживания?

- К кому обратиться, если долго не несут заказ?
- Ваш столик занят, что делать?
- Официант случайно пролил кофе, что делать? (администратор с официантом приносят свои извинения и предлагают бесплатный обед за счёт кафе).

Окончание игры

1-й вариант. В пиццерии сработала пожарная сигнализация, администратор приносит свои извинения, пиццерия закрывается, посетители расходятся по домам.

2-й вариант. Подходит время закрытия пиццерии, официант просит оплатить счет. Посетители расплачиваются и уходят.

3-й вариант. Празднование дня рождения удачно завершено, клиенты довольны.

Анализ игры:

- интервьюирование клиентов пиццерии: почему они посещают именно эту пиццерию, что нравится, что нет?

Игры-спутники:

Сюжетосложение может происходить по разным темам:

- проведение праздника («Моя семья», «День рождения нашей организации»);
- приглашение оформителей и реклама («Студия аэродизайна», «Телевидение»);
- приобретение атрибутов («Швейное ателье», «Супермаркет»);
- внештатная ситуация («Медицинский центр», «Фармсервис», «Техническое обслуживание машин», «Детективное агентство», «Служба спасения», «ГИБДД»);
- сотрудничество с другими организациями («Дом мод», «Детское кафе «Макдональдс», «Банк», «Салон связи», «Метеостанция»);
- акции, розыгрыши призов («Ювелирный магазин «Алмаз», «Туристическое агентство «Вокруг света»).

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Салон связи»

Цель: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи

1. Познакомить с профессией «Оператор сотовой связи», «Менеджер», «Консультант». Способствовать отражению в игре элементов социальной действительности. Учить детей самостоятельно распределять роли в соответствии с игровым замыслом. Развивать диалогическую речь.

2. Развивать умение получать необходимую информацию в общении, выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам, вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, уважительно относиться к окружающим людям, умение выбрать адекватную модель поведения в различных жизненных ситуациях.

3. Воспитывать культуру общения. Воспитывать нравственные качества: обратить внимание на то, что люди, работающие в профессии «человек-человек» должны быть справедливыми, отзывчивыми, вежливыми.

Предварительная работа

Беседа о профессиях: «Менеджер по продажам», «Оператор сотовой связи».

Рассматривание иллюстраций по теме игры.

– Рассказывание из собственного опыта детей и педагога.

– Чтение художественных произведений: К.И. Чуковский «Телефон», Н. Носов «Телефон».

Развивающая предметно-игровая среда: сотовые телефоны (б/у и самодельные), шнуры, коробки от телефонов, бейджики для сотрудников (б/у и самодельные), ноутбуки (муляж из футляра диска DVD), рекламные журналы, каталоги (б/у и самодельные), игрушечные инструменты для ремонта телефона (пинцет, отвёртка, увеличительное стекло и др.), терминал (из картонной коробки), каталог моделей телефонов, папка передвижка – коллаж, чеки для терминала, деньги, бланки, подбор игрушек заместителей: брусок кирпичик-телефон, шнурок, верёвочка-шнур, бумажка – деньги, билетик.

Предполагаемые роли и игровые действия:

Клиент – обращается в салон связи для покупки телефона и других видов услуг.

Менеджер – закупает необходимое оборудование; контролирует работу подчиненных, решает спорные вопросы; заключает договора с другими компаниями и клиентами.

Оператор-кассир – предлагает различные услуги по обслуживанию телефона, принимает платежи за услуги связи, за товары, купленные в салоне.

Продавец-консультант – обслуживает клиентов, консультирует покупателей, рассказывает о товарах, советует, продает телефоны.

Мастер – устраняет неисправности телефонов, устанавливает домашние телефоны, подключает пользователей интернета.

Организация игровой деятельности

1 уровень сложности – короткие диалоги, действия с игровым предметом минимальные.

«Приём сломанного телефона»

Клиент: Здравствуйте, у меня сломался телефон.

Продавец: Сдайте его к нам на ремонт. (Клиент отдаёт.)

Продавец: Приходите завтра за телефоном, до свидания.

«Пополнение счёта в терминале»

Продавец: Здравствуйте, чем вам помочь?

Клиент: Мне нужно пополнить баланс.

Продавец: Хорошо, на какую сумму пополняем? Назовите номер телефона.

2-ой уровень сложности: (диалог удлиняется, действия с игровыми предметами увеличиваются)

«Выбор телефона»

Менеджер: Здравствуйте, проходите, пожалуйста, что вас интересует?

Клиент: Здравствуйте, я хочу себе телефон хороший!

Менеджер: Пожалуйста, посмотрите этот белый – сенсорный.

Клиент: Какие у него дополнительные функции?

«Выбор оператора и тарифного плана»

Клиент: Здравствуйте, помогите мне выбрать оператора и тарифный план.

Оператор: Мы предлагаем различных операторов: МТС, Мегафон, Билайн, посмотрите буклеты...

3 уровень сложности: присоединение третьего персонажа (игрока) – перспектива на детей в старшей группе. С двумя ролями:

«Рабочий день салона сотовой связи»

Продавец: Здравствуйте, проходите к нам, пожалуйста. У нас большой выбор телефонов. Что вас интересует?

Клиент: Я хочу сделать подарок своей маме, покажите, какие телефоны у вас есть.

Продавец: Вот современный, недорогой с фотоаппаратом, флеш-картой. Цвет белый и чёрный. Есть телефон подороже, красного цвета, раскладушка. У него большой экран, много памяти.

«Ремонт сотового телефона» (разрешение конфликтной ситуации)

Клиент: (с недовольством) Здравствуйте, у меня сломался телефон!

Продавец: Здравствуйте, не волнуйтесь, сейчас разберёмся! Что с ним случилось?

Клиент: Не знаю, не показывает экран!

Продавец: Вы его не роняли? Не попадал под воду?

Игры-спутники:

- приобретение продукции салона сотовой связи («Моя семья»);
- реклама продукции («Телевидение»);
- сотрудничество с другими организациями («Студия аэродизайна», «Дом мод», «Швейное ателье»);
- заказ обедов для сотрудников («Супермаркет», «Пиццерия»);
- внештатная ситуация («Медицинский центр», «Фармсервис», «Техническое обслуживание машин», «ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»).

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Швейное ателье»

Цель игры: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи

1. Расширять словарный запас, совершенствовать навыки речевого общения. Развивать умение применять в игре знания о способах измерения. Упражнять в умении до начала игры согласовывать тему, распределять роли, подготавливать необходимые условия для игры, самостоятельно развивать сюжет игры.

2. Развивать умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам, умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, умение оказывать помощь, умение выбрать адекватную модель поведения в различных жизненных ситуациях.

3. Расширять знания детей о труде работников ателье, слаженности в их работе, помощниках – машинах. Упражнять в умении различать и правильно называть детали одежды. Закреплять представления о качествах и свойствах, целевом назначении и функции предметов одежды.

Предварительная работа

Экскурсия в швейное ателье: рассмотрение обстановки ателье и оборудование, объяснение назначения стендов, табличек, наблюдение за трудом работников ателье (модельером, закройщиком, швеёй), обратить внимание на слаженность в их работе. Наблюдение за тем, как покупатели примеряют одежду. Рассказ работников ателье о своей работе.

Экскурсия в магазин «Ткани»: знакомство с ассортиментом магазина (рассказать о том, что бывают разные ткани и из них шьют разные вещи; рассмотрение ниток, пуговиц, различных дополнительных аксессуаров), наблюдение за работой продавца (как отмерять и отрезать ткань).

Экскурсия в магазин «Одежда»: знакомство с различными видами одежды, их размерами, внешним видом, дополнительными деталями, украшающими вещи, рассказ продавца о своей работе.

Беседы с детьми на тему: «Ателье мод», «Что из какой ткани можно сшить?», «О труде взрослых в ателье», на которых рассказывается о том, что работники «Ателье мод», владеющие различными профессиями, шьют одежду. Создавая свои модели, они помогают людям красиво одеваться, элегантно выглядеть.

Рассматривание каталогов и журналов с модной одеждой.

Рисование эскизов одежды, раскрашивание, придумывание узоров одежды, элементов декора из различных материалов. Выполнение аппликации «Кукла в красивом платье». Ручной труд «Пришей пуговицу». Изготовление каталогов одежды для ателье мод.

Чтение литературных произведений: Б. Заходер «Портниха», Дж. Родари «Чем пахнут ремесла», С. Михалков «А что у вас?», М. Майн «Пуговица», Г.Х. Андерсен «Новый наряд короля», С.Михалков «Заяц портной», Викторов «Я для мамы платье шила», Гринберг «Олин фартук», Русская народная сказка «Василиса Прекрасная», пословицы, поговорки, загадки.

Дидактические игры: «У кого что?», «Что у тебя шерстяное?», «Четвертый лишний», «Кто больше назовет действий?», «Что из чего?», «Чего не стало?», «Кто что делает?», «Подбери наряд для куклы», «Чья одежда?», «Наряды для кукол», «Одень Машу на прогулку».

Пошив униформы: фартуки с нарукавниками и косынки для швеи и закройщика, халат и косынка для прачки, гладильщицы и уборщицы, униформа для охранника и механика по ремонту швейных машин.

Создание «Коллекции пуговиц», «Коллекции тканей» и т. п. Рассматривание образцов тканей. Изготовление альбома «Образцы тканей».

Рисование каталогов, вывесок.

Развивающая предметно-игровая среда: ножницы, метр, ткани, мелки, образцы лент, замков, тесьмы, кружев, пуговиц, элементы декора, швейные машины, фурнитура, каталоги, нитки, шнуровка, готовые изделия, лекало и выкройки, лекало, гладильные доски, утюги, стойка для платьев, кассовый аппарат, журналы мод, инструменты механика, манекен для кукол, зеркало, бумажные куклы, тетрадь, карандаш, квитанция, чемоданчик стилиста, телефон.

Предполагаемые роли и игровые действия:

Главные

Заказчики – обращаются с заказом к приемщице (администратору).

Приемщица (администратор) – принимает заказы у заказчиков на пошив, ремонт или изготовление вещей, предлагает каталоги моделей, пуговиц, тканей.

Закройщица – помогает клиенту в выборе фасона, ткани, зарисовывает выбранный вариант, снимает мерки, а затем изготавливает выкройку и раскраивает ткань. Полученные заготовки он передаёт швее. Она подгоняет изделие по фигуре, устраняет недостатки, уточняет пожелания клиента, следит за качеством работы швеи.

Швея – сшивает детали.

Прачка – собирает униформу рабочих ателье, сшитые вещи, стирает, сушит, отдает сухое постиранное белье гладильщице.

Гладильщица – забирает сухое постиранное белье у прачки, гладит и выдает рабочим ателье униформу, а приемщику готовые изделия.

Второстепенные

Модельер – проектирует модели, рисует одежду, передает её стилисту.

Стилист – все модели, спроектированные модельером, подгоняет под тематику, занимается подбором одежды и аксессуаров, а также делает макияж, прическу в соответствии со стилем заказчика, создает готовый образ.

Дизайнер – то же самое что модельер – проектировка моделей, но модельер следует стереотипу моды (классика – делает классику), а дизайнер делает что-то новое, свое.

Механик по ремонту швейных машин – проверяет оборудование перед началом работы швейного ателье, устанавливает новое оборудование, устраняет неполадки, производит замену старой детали на новую.

Манекенщица (модель) – это человек, который своим визуальным образом продвигает, демонстрирует и рекламирует одежду.

Фотограф – выполняет фотосъемку готовых изделий одежды, фотографирует как саму одежду, так и манекенщиц (моделей) в одежде, составляет каталоги, отправляет фотографии в журналы мод, на выставки, создает рекламу для швейного ателье.

Охранник – следит за порядком, напоминает о правилах поведения в общественном месте, направляет посетителей в нужный отдел (кабинет).

Шофер – привозит оборудование, ткани, фурнитуру, увозит готовые изделия в магазины, салоны.

Грузчик – загружает в машину готовые изделия, разгружает в магазине.

Директор – нанимает сотрудников на работу, рассказывает о профессиональных обязанностях, договаривается о поставках оборудования, тканей, фурнитуры и т. п., о рекламе услуг, контролирует работу специалистов, принимает жалобы и предложения от посетителей.

Варианты начала игры

1-й вариант. В магазин «Ткани» приходит покупатель, который покупает ткань для костюма или платья, продавец выслушивает пожелания покупателя и предлагает покупателю несколько видов ткани, покупатель выбирает понравившуюся ткань. Покупателю отмеряют необходимый метраж ткани, отрезают. Пробивают чек. После чего покупатель идет в ателье и делает свой заказ.

2-й вариант. «Швейное ателье». В ателье приходит заказчик, который подходит к приемщику. Приемщик делает прием заказа. Закройщик снимает мерки с заказчика, демонстрируется каталог одежды. Если нет подходящих вариантов, то к заказчику приходит модельер и вместе с заказчиком делают рисунок одежды. Затем эскиз отдается закройщику, следом швее. Позже приходит заказчик на примерку, а потом забирает готовый заказ.

3-й вариант. Демонстрация одежды. В городе проходит показ мод. В нем участвуют знаменитые модельеры города. Модельер подготовил все варианты одежды. Приходят манекенщицы, которых красят стилисты, им делают прическу. Потом проходит показ мод, модели друг за другом демонстрируют одежду на подиуме. Фотографы фотографируют весь показ. В конце показа приглашают модельера на подиум.

4-й вариант. Выставка кукольной одежды. Несколько детей это модельеры. Они подготавливают разную одежду. Модельеры могут воспользоваться помощью стилистов и дизайнеров. После чего передать образцы закройщикам и швеям. После окончания работы проходит выставка готовой одежды.

5-й вариант. «Визит к стилисту». Посетитель приходит к стилисту. Стилист беседует с посетителем. Пересматривает одежду посетителя. Изменяет его внешний вид: макияж, прическу. Идут к модельеру, объясняют, какая одежда нужна посетителю. Модельер и его группа создают новую одежду для клиента в соответствии с новым имиджем. Посетитель благодарит стилиста, модельера и всех помощников за хорошую работу.

6-й вариант. Создать проблемную ситуацию: порвалось платье или куртка, обратиться за помощью в швейное ателье.

Руководство игрой

1. Обогащение содержания игры:

- Приход инспектора пожарной охраны: требование установить пожарную сигнализацию;
- Приход сотрудника энергокомпании: обследование электропроводки, требование установить кабель-каналы.
- Необходимо наладить поставку готовой продукции в магазины одежды;
- Расширение производства: открытие дополнительного цеха по пошиву штор.

2. Предложения:

- Открыть буфет или столовую для персонала и клиентов;
- Поставщики ткани и фурнитуры просят очень дорого, необходимо сменить поставщиков, поиск других вариантов;
- Необходима хорошая реклама ателье, чтобы привлечь больше посетителей.
- Выпуск и показ эксклюзивной коллекции одежды.

3. Создание проблемных ситуаций:

- Что делать, если невозможно скрыть дефект одежды (придумать и нашить элемент декора);
- У меня проблемы с нестандартной фигурой и я не могу подобрать себе платье на праздник. Что делать? К кому обратиться?
- Отключили свет, что делать? (обзвонить клиентов и перенести выполнение заказа на более поздний срок);
- Сломалась швейная машинка, что делать? (вызвать механика по ремонту швейных машин);
- Закончилась нужная ткань, что делать? (обратиться к директору с просьбой привезти еще такую ткань);
- Сработала пожарная сигнализация, что делать? (организовать вывод всех сотрудников из ателье, позвонить в пожарную).

Окончание игры

1-й вариант. Рабочий день закончен. Клиентов нет. Сегодня в ателье хорошо потрудились, а завтра наше ателье откроется, и снова мы продолжим работу.

2-й вариант. Ателье закрывается на перерыв, после чего мы опять продолжим.

3-й вариант. В ателье отключили свет, работники временно распускаются по домам.

Анализ игры:

- интервьюирование клиентов (заказчиков) швейного ателье: почему они посещают именно его, устраивает ли их сшитая одежда, обслуживание и работа персонала, что нравится, что нет;
- вопросы по организации игры: что планировали, что получилось, что нет, почему так вышло, что нужно сделать по-другому.

Игры-спутники:

- пошив одежды («Моя семья», «Школа будущего», «Театр», «Хореографический фестиваль», «Цирк»);
- изготовление декораций («Наш город»);
- сотрудничество с другими организациями («Супермаркет», «Банк», «Студия аэродизайна», «Дом мод», «Салон связи», «Метеостанция»);
- реклама продукции («Телевидение»);
- внештатная ситуация («Медицинский центр», «Техническое обслуживание машин», «ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»);
- заказ обедов для сотрудников («Пиццерия»).

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Студия Аэродизайна» (с использованием техники «Твистинга»)

Цель: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи

1. Закреплять знания детей о назначении студии аэродизайна, представления о профессиях студии. Формировать конкретные представления о профессиях дизайнера, художника – оформителя.

2. Развивать умение выслушать другого человека, вести простой диалог, не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях.

3. Упражнять в умении распределяться на группы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив. Способствовать развитию сюжета через

создание проблемных ситуаций и использование предметов-заместителей. Воспитывать доброжелательные отношения между детьми.

Предварительная работа

Знакомство с техникой «Твистинга».

Просмотр альбомов аэродизайна.

Рассматривание воздушных шаров, из которых делаются фигуры.

Встреча с художником – оформителем, знакомство с особенностями его работы.

Дидактические игры «Собери рисунок» (по схеме и по воображению), «Назови действия» (трудовые операции дизайнера, художника – оформителя, продавца).

Словесная игра «В магазине» (проговаривание диалогов между дизайнером и клиентом).

Изготовление с детьми атрибутов для игры. Рисование образцов.

Развивающая предметно-игровая среда: специальные шары 160Q, 260Q; небольшой насос; маркеры на водной основе для обозначения глаз животных или лепестков растений; схемы для твистинга.

Предполагаемые роли и игровые действия:

Главные

Руководитель студии аэродизайна – принимает заказы от клиентов.

Дизайнер – предлагает образцы оформления помещения, вносит изменения и делает эскизы заказчику.

Менеджер по продажам – предлагает и продает товар, необходимый для оформления помещения.

Оформители – оформляют помещение по образцу дизайнера и заказу клиента.

Клиент – делает заказ в студии аэродизайна для оформления помещения.

Водитель – выполняет все распоряжения руководителя студии аэродизайна, грузит товар и перевозит.

Второстепенные

Уборщица – наводит порядок в студии.

Охранник – следит за порядком в студии.

Варианты начала игры

1-й вариант. Скоро придут гости и необходимо оформить группу техникой «Твистинг».

2-й вариант. Взять на себя роль руководителя студии аэродизайна и сообщить, что пришло письмо, в котором нас приглашают поучаствовать в конкурсе «Лучшее оформление музыкального зала».

Руководство игрой

1. Активизация игры – принять на себя роль дизайнера: принимать заказ, предлагать разные эскизы оформления.

2. Обогащение содержания игры:

- сделать подарок для мамы, папы и т. д., создав из шарика любую фигурку или цветок;

- объявить конкурс на лучшее оформление и выставку альбомов.

3. Создание проблемных ситуаций для развёртывания длительной игры:

- клиенту не понравилось оформление, поэтому нужно создать новый эскиз и переоформить;

- во время оформления выяснилось, что не хватает воздушных шаров. Как быть? (связаться с менеджером по продажам, заказать необходимое количество шаров, вызвать водителя).

4. Советы для объединения нескольких сюжетов:

- открывается новое кафе, которое делает заказ на оформление своего помещения;

- работникам театра понравилось оформление, и они приглашают всех на представление сказки.

Окончание игры

1-й вариант. Руководитель студии сообщает, что рабочий день подошел концу, студия закрывается.

2-й вариант. Все сотрудники студии покидают рабочие места в связи с выездом на пикник.

Анализ игры:

- Какой момент был самым интересным и почему? Чьи действия наиболее достоверно отражали труд взрослых? Каких атрибутов не хватило и почему?

- Клиенты оценивают оформление путём голосования смайликами.

Игры-спутники:

- оформление праздника и помещений («Моя семья», «Наш город», «Школа будущего», «Театр», «Хореографический фестиваль», «Цирк», «Супермаркет», «Детское кафе «Макдональдс», «Дом мод», «Салон связи»);

- рекламный ролик («Телевидение»);

- внештатная ситуация («Медицинский центр», «Техническое обслуживание машин», «ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»).

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «ГИБДД»

Цель: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи

1. Развивать умение получать необходимую информацию в общении, выслушать другого человека, вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, умение не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях, умение выбрать адекватную модель поведения в различных жизненных ситуациях.

2. Закрепить знания детей о правилах дорожного движения. Уточнить понятия: «дорога», «тротуар», «проезжая часть», их назначение. Расширять у детей представления о труде работников ГИБДД; учить соблюдать правила поведения в общественных местах.

3. Совершенствовать умение детей объединяться в игре, распределять роли, выполнять игровые действия, поступать в соответствии с правилами и общим игровым замыслом. Стимулировать творческую активность детей в игре.

Предварительная работа

Беседы «Незнайка на улицах города», «Пешеход переходит улицу», «Зачем нужен светофор?», «Сотрудники ГИБДД».

Рассматривание иллюстраций из серии «Дошкольникам о правилах дорожного движения».

Дидактические игры: «Дорожные знаки», «Светофор».

Настольно-печатные игры: «Соблюдай правила дорожного движения», «Дорожная азбука».

Сюжетно-ролевые игры: «Автобус», «На улицах города», «Дом».

Продуктивные виды деятельности: изготовление светофора, дорожных знаков, плана-схемы, билетов.

Предложить родителям вместе с детьми понаблюдать за работой сотрудников ГИБДД.

Составление рассказа из личного опыта: «Как я перехожу улицу», «В гости к...».

Чтение художественной литературы: А. Усачёв «Правила дорожного движения», Х. Тайдре «Я и улица», М. Каменский «На перекрёстке».

Развивающая предметно-игровая среда: игровая зона для сюжетно-ролевой игры «Семья», детская сумка, муляжи мучных изделий, кошелек с «деньгами», дорожные знаки, светофор, рули, стульчики, игрушки-машины, полицейская фуражка, жезл, жилетка с надписью «ГИБДД», строительный материал, детский инструмент, билеты, план-схема.

Предполагаемые роли и игровые действия:

Главные

Мама

Маша и Саша – дети.

Бабушка

Сотрудник ГИБДД – следит за соблюдением правил дорожного движения.

Второстепенные

Водители – управляют разными видами транспорта, соблюдают правила дорожного движения.

Кондуктор автобуса – продаёт билеты пассажирам, следит за порядком в автобусе, объявляет остановки.

Варианты начала игры

1-й вариант. Воспитатель берёт на себя роль мамы. Дети по желанию берут на себя роль Маши и Саши. Мама просит детей навестить бабушку. Дети, ориентируясь по плану-схеме, путешествуют по городу, соблюдая правила дорожного движения.

2-й вариант. Воспитатель берёт на себя роль сотрудника ГИБДД, который находит на остановке приглашение на день рождения, адресованное Маше и Саше. Спрашивает у детей, кто его потерял? Дети берут на себя роль Маши и Саши и отправляются в гости на день рождения.

Руководство игрой:

1. Обогащение содержания игры:

- Маша и Саша идут в магазин за подарком.
- Маша и Саша идут в салон красоты, чтобы выглядеть нарядно.
- пригласить на день рождения фотооператора.
- на день рождения пригласить клоуна.

2. Создание проблемных ситуаций:

- Что делать, если вы опаздываете на день рождения?
- Если вы оставили сумку в автобусе, что делать?
- Что делать, если вас на пешеходном переходе не пропускают машины?
- Во время поездки на автобусе произошла авария. Что делать? (Если есть пострадавшие, то вызвать скорую помощь; вызвать сотрудников ГИБДД; по возможности оказать помощь пострадавшим).
- Что делать, если дома забыл подарок? (зайти в магазин и купить подарок или вернуться за подарком).

Окончание игры

1-й вариант. Маша и Саша благополучно добираются до бабушки или на день рождения.

2-й вариант. Наступает вечер, и дети возвращаются из гостей домой.

Анализ игры:

- вопросы по организации игры: что планировали, что получилось, почему так вышло, что надо было сделать по-другому?
- интервьюирование сотрудника ГИБДД: все ли соблюдали ПДД?

Игры-спутники:

Основой сюжетосложения может быть:

- происшествие на дорогах с пешеходами или водителями, («Моя семья», «Наш город»);
- установка дорожных знаков («Детское кафе «Макдональдс», «Банк», «Пиццерия»);
- соблюдение правил дорожного движения («Моя семья», «Супермаркет»);
- профилактика несчастных случаев («Школа будущего», «Телевидение», «Театр»);
- сотрудничество с другими организациями («Медицинский центр», «Техническое обслуживание машин», «Детективное агентство», «Служба спасения»).

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Театр»

Цель: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи

1. Развивать умение понимать эмоциональные состояния сверстника, взрослого и рассказать о нем, вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, умение выбрать адекватную модель поведения в различных жизненных ситуациях.
2. Расширять представления детей о театре, о профессиях людей, работающих в театре. Развивать умение детей разыгрывать спектакль по знакомой сказке, развивать умение передавать в речи образы героев сказки, согласовывать свои действия с другими артистами.
3. Воспитывать положительные взаимоотношения и культуру поведения в общественных местах.

Предварительная работа

Просмотр мультфильмов: «Барбоскины», «Смешарики», «Приключения Буратино».

Беседы о театре.

Дидактическая игра «Играем в театр».

Рассматривание иллюстраций по теме «Театр».

Чтение и драматизация различных сказок.

Изготовление атрибутов для игры: афиши, программки, билеты, вывески, костюмы.

Развивающая предметно-игровая среда: костюмы, касса, театральные билеты, афиша, пригласительные билеты, образцы программ, ширма, цветы в вазах и корзинах, посуда, муляжи продуктов, мебель, сумки, кошельки, деньги.

Предполагаемые роли и игровые действия:

Главные

Артисты – исполняют роль сказочного персонажа в спектакле.

Зрители – покупают билеты, цветы, смотрят спектакль, в антракте посещают буфет, в конце спектакля аплодируют, дарят цветы.

Режиссёр – ставит спектакли, распределяет роли.

Администратор – встречает и провожает гостей театра, решает организационные вопросы.

Второстепенные

Гримёр – гримирует артистов.

Костюмер – готовит костюмы для артистов к спектаклю.

Кассир – продаёт билеты зрителям.

Контролёр – проверяет наличие билетов.

Работник кафе – продаёт выпечку, сладости, напитки зрителям.

Продавец цветов – продаёт цветы.

Гардеробщица – принимает и выдаёт верхнюю одежду.

Варианты начала игры:

1-й вариант. Воспитатель принимает на себя роль режиссёра – постановщика, объявляет, что в игровом городке состоится премьера-спектакля «Лиса, заяц и петух», приглашает жителей на премьеру.

2-й вариант. В нашем городе открывается новый театр, в который приглашаются на работу артисты.

Руководство игрой

1. Обогащение содержания игры:

– открытие ателье для пошива костюмов к спектаклю;

– Приход дизайнера-оформителя для оформления декораций.

2. Предложение: пригласить фотографа, принять на работу охранника.

3. Создание проблемных ситуаций:

– Можно ли разговаривать по телефону во время представления?

– Можно ли кушать во время представления?

– Отключили свет. Что делать? (администратор извиняется за причинённые неудобства и предлагает немного подождать или перенести спектакль на другой день в зависимости от ситуации).

– Обнаружили в фойе театра подозрительный пакет. Наши действия? (Не трогать, близко не подходить, сообщить об этом администратору театра).

– Если занято ваше место в театре, каковы ваши действия? (Пересесть на свободное место или обратиться к контролёру).

Окончание игры

Удачно проведен спектакль, все зрители благодарят артистов аплодисментами, дарят цветы.

Анализ игры:

– интервьюирование зрителей: что понравилось, а что нет?
– обсудить с детьми, как каждый выполнял свою роль, предложить убрать атрибуты и подготовиться к другому спектаклю.

Игры-спутники:

– посещение культурно-массовых мероприятий («Моя семья», «Школа будущего»);
– афиша, рекламный ролик о спектаклях («Наш город», «Телевидение»);
– показ номеров в спектакле («Хореографический фестиваль», «Цирк»);
– сотрудничество с другими организациями («Супермаркет», «Детское кафе «Макдональдс», «Студия аэродизайна», «Дом мод», «Пиццерия», «Швейное ателье», «Салон связи»);
– происшествие в театре («Медицинский центр», «Техническое обслуживание машин», «ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»).

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Техническое обслуживание машин»

Цель: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи

1. Развивать умение получать необходимую информацию в общении, выслушать другого человека, умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, принимать участие в коллективных делах (договариваться, уступать и т. д.), умение принимать и оказывать помощь.

2. Развивать конструктивные умения, умение проявлять творчество, обогащать предметно-игровую среду группового помещения, игровой опыт дошкольников.

3. Активировать словарь: «слесарь», «автомойщик», «эвакуатор».

Предварительная работа

Чтение «Про машину» В. Берестов.

Просмотр мультфильма «Как машина заболела».

Дидактическая игра «Назови инструменты и покажи, как они работают», «На чем люди ездят», «Инструктаж по технике безопасности», «Опиши и назови».

Беседа: «Какую работу выполняет слесарь по ремонту машин», «Чтобы ездил машина», «О труде специалистов автосервиса».

Наблюдение за транспортом на прогулке.

Изготовление и оформление рекламного буклета автосервиса.

Изготовление атрибутов (чеки, деньги, спецодежда).

Развивающая предметно-игровая среда: строительный материал для постройки гаража, слесарные инструменты для ремонта машин, оборудование для мойки и покраски автомобилей: краскопульт для покраски машин (пластиковая бутылочка со шлангом, флаконы из-под лака для волос, дезодорантов, душевой шланг), автозапчасти для ремонта (мелкий бросовый материал).

Предполагаемые роли и игровые действия:

Главные

- директор
- менеджер
- кассир
- слесаря, автомойщик
- водители автомобилей

Варианты начала игры.

1-й вариант. Сообщить детям о том, что на дорогах очень много автомобилей. Они часто ломаются по разным причинам. Чтобы машину отремонтировать быстро и качественно, водители обращаются на «Станцию технического обслуживания автомобилей». Для ремонта машин в мастерской имеются слесарные инструменты. А ремонтом занимается автослесарь.

2-й вариант. Воспитатель – директор автосервиса объявляет: «Внимание! Уважаемые жители игрового города, автосервис проводит «День открытых дверей».

Для клиентов выставлена реклама об оказании услуг (ремонт машин, мойка, покраска). Директор автосервиса представляет услуги. Проводит инструктаж по технике безопасности «О правилах безопасного поведения обслуживающего персонала во время работы». Менеджер закупает автозапчасти, привозит их в автосалон, назначает работу. Директор следит за сроком исполнения работы, за качеством выполнения.

В мастерскую обращаются водители (ремонт машин, мойка, покраска).

Менеджер принимает заказы, распределяет работу. Кассир выдает чеки и берет деньги с клиентов за выполненный ремонт.

Руководство игрой

1. Обогащение содержания игры – принять на себя роль директора станции техобслуживания и пригласить на работу менеджера, кассира, слесаря, автомойщика.

2. Создание проблемных ситуаций:

- срываются сроки выполнения работ (Обратиться за помощью к директору);
- потерялись инструменты. Что делать? (Заказать новые инструменты в магазине. Обратиться в детективное агентство);
- Что делать, если во время выполнения работ загорелся гараж?

Окончание игры

1-й вариант. Ваши заказы выполнены, благодарим Вас, что вы воспользовались услугами нашей станции. Водители довольны работой сотрудников «Станции технического обслуживания автомобилей».

2-й вариант. В случае пожара проводится эвакуация сотрудников и клиентов станции.

Анализ игры:

- интервьюирование клиентов: чем довольны, а чем нет?
- интервьюирование сотрудников: довольны ли вы своей работой?
- обсудить с детьми, как каждый выполнял свою роль;
- Кем бы вы хотели быть из работников салона в следующей игре?

Игры-спутники:

В основе сюжетосложения лежит:

- обращение клиентов по поломке автомобиля («Моя семья», «ГИБДД», «Служба спасения»);
- оказание помощи или услуг сотрудникам организации («Медицинский центр», «Пиццерия», «Швейное ателье», «Салон связи», «ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»);
- реклама организации («Телевидение»).

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры туристическое агентство «Вокруг света»

Цель: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи

1. Формировать представление дошкольников о том, что такое туристическое агентство, и чем оно занимается; вызвать у дошкольников интерес к познанию достопримечательностей; уточнять и обогащать знания детей о профессиях туристического бизнеса.

2. Развивать умение получать необходимую информацию в общении, выслушивать другого человека, вести простой диалог со взрослыми и сверстниками.

3. Развивать умение объединяться в игре, распределять роли, выполнять игровые действия, поступать в соответствии с правилами и общим игровым замыслом. Стимулировать творческую активность детей в игре.

Предварительная работа

Познавательные беседы с детьми на темы: «Путешествия по разным странам», «Знакомство с профессиями сотрудников турагентства».

Рассматривание иллюстраций, фотографий разных стран (открытки, журналы, буклеты).

Чтение художественной литературы (Р. Киплинг «Маугли», «Рики-Тики-Тави», сказки Ш. Перро «Мальчик-с-пальчик», «Кот в сапогах»).

Изготовление атрибутов: ж/д билеты, авиабилеты, пластиковые карты, карточки-слайды, буклеты.

Развивающая предметно-игровая среда: вывеска Турагентство «Вокруг света», костюмы сотрудников турагентства, телефоны, бейджики, атлас мира, глобус, рекламные журналы путешествий, путёвки, ноутбуки с презентацией маршрутов направления и маршрутов туристического отдыха, сувенирная лавка, сувениры, буклеты, мобильные телефоны, камера, фотоаппарат, деньги, банковские карты, кассовый аппарат, иллюстрации достопримечательностей города.

Предполагаемые роли и игровые действия:

Главные

Директор агентства – организует работу персонала, контролирует качество обслуживания, решает организационные вопросы, возможные конфликтные ситуации, проверяет и оформляет необходимые документы.

Менеджер по туризму и рекламе – встречает гостей, проводит рекламу выбранного для отдыха места, решает возможные конфликтные ситуации, предлагает чай или кофе, создает хорошее настроение посетителям, предлагает клиенту варианты проведения отдыха, предоставляет путеводитель, схемы и карты, план местности.

Туроператор – предлагает нашим клиентам посмотреть на компьютере слайды с фотографиями отелей, бронирует места в отеле, выдает билеты на самолет.

Туристы – интересуются направлениями туристического путешествия, рассматривают буклеты и журналы, выбирают маршрут поездки, готовятся к путешествию, путешествуют по выбранному маршруту (посещают экскурсии, купаются в море, фотографируются, покупают сувениры и т. д.).

Второстепенные

Экскурсовод – предлагает туристам отправиться на экскурсию по городу, в музей, рассказывает о городе и его достопримечательностях, отвечает на вопросы туристов, раздаёт рекламные буклеты.

Машинист поезда, пилот, капитан корабля, шофёр – доставляют туристов к месту отдыха и домой.

Стюардесса, проводник – обслуживают туристов во время полёта и поездки.

Администратор отеля – встречает и провожает туристов, записывает в журнал, выдаёт ключи от номеров, решает конфликтные ситуации.

Гувернантка – наводит порядок в отеле.

Повар – готовит пищу для туристов.

Официант – обслуживает туристов в столовой.

Продавец сувениров – рекламирует и продает сувениры.

Варианты начала игры

1-й вариант. Семья получает известие о том, что в турагентстве ждет подарок – путёвка в любую страну. В турагентстве наших клиентов встречает менеджер по туризму и предлагает выбрать путешествие.

2-й вариант. Вывешивается рекламная афиша: «Туристическое агентство «Вокруг света» предлагает совершить путешествие на сверхскоростном самолёте, поезде, совершить автотур. Вы сможете увидеть все страны и континенты, встретиться с разными животными и увидеть красоту нашей планеты. Приобретайте путёвки в нашем агентстве!».

Руководство игрой

1. Обогащение содержания игры:

- турист во время полёта заболел, ему нужна медицинская помощь, самолёт совершает экстренную посадку;
- во время путешествия на корабле перед туристами выступают известные артисты;
- проводник поезда предлагает посетить ресторан и продегустировать разные блюда;
- посещение туристами дельфинария, дендрария, зоопарка и т. д.

2. Предложения:

- Предложить вблизи турагентства открыть магазин «Туристу в дорогу».
- Организовать в туристическом агентстве игровую комнату, где дети смогут весело провести время, пока родители выбирают путёвку.

3. Создание проблемных ситуаций:

Что делать, если вы опоздали на самолёт (поезд, корабль)?

К кому обратиться, если вам не понравилось качество обслуживания?

Что делать, если вы потеряли билет?

Турист во время экскурсии отстал от группы, что делать?

У самолёта отказал двигатель, что делать? (стюардессе успокоить пассажиров, связаться с диспетчером и попросить разрешение на экстренную посадку, посадить самолёт, эвакуировать пассажиров и отремонтировать самолёт).

Потерялся на вокзале ребёнок, что делать? (обратиться к сотруднику полиции, в справочное бюро вокзала для объявления по громкой связи о потерявшемся ребёнке).

Окончание игры

1-й вариант. Уважаемые пассажиры, наш самолет приземляется в России, детский садик № 5 «Ёлочка».

2-й вариант. Туристы вернулись из путешествия домой, привезли с собой сувениры, делятся впечатлениями о путешествии.

Анализ игры:

- Ребята, вам понравилось путешествие?
- Что вам запомнилось больше всего?
- Вы бы хотели ещё отправиться куда-нибудь?

Игры-спутники:

- покупка путёвок («Моя семья»),
- организация экскурсий («Наш город»),
- реклама («Телевидение»),
- сотрудничество с другими организациями («Метеостанция», «Медицинский центр», «Техническое обслуживание машин», «Студия аэродизайна», «Пиццерия», «Салон связи», «ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»).

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Фармсервис»

Цель: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи

1. Развивать умения получать необходимую информацию в общении, умение выслушать другого человека, вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, умение оказывать помощь.

2. Расширить знания детей о профессиях работников аптеки; учить соблюдать правила поведения в общественных местах. Расширить словарный запас детей: «лекарственные препараты», «фармацевт», «заказ», «лекарственные растения».

3. Совершенствовать умение детей объединяться в игре, распределять роли, выполнять игровые действия, поступать в соответствии с правилами и общим игровым замыслом.

Предварительная работа

Экскурсия в медицинский кабинет детского сада. Экскурсия в аптеку.

Беседа с детьми о проведенной экскурсии.

Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи.

Чтение литературных произведений: Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?».

Загадки о лекарственных растениях.

Рассматривание набора открыток «Лекарственные растения», медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.).

Дидактические игры: «Кукла простудилась», «Кому что нужно?», «Подбери картинку».

Сюжетно-ролевые игры: «Больница», «Поликлиника», «Аптека».

Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, микстуры).

Развивающая предметно-игровая среда: касса, деньги, витрина аптеки с разными лекарствами и предметами ухода за больными, предметами личной гигиены, пузырьки, колбочки, мерные стаканчики, пинцет, пипетка, резиновая груша, воронка, электронные весы, бланки рецептов, штамп или печать, белый халат аптекаря, рецепты – картинки с изображением лекарств, предметов ухода за больным.

Предполагаемые роли и игровые действия:

Главные

Провизор-аптекарь – принимает рецепт и заказ от покупателей, даёт справку о дозе приёма того или иного лекарства; упаковывает лекарства, выдаёт лекарства по рецепту.

Фармацевт (кассир) – изготавливает лекарство, упаковывает изготовленные лекарства в пакетики, пузырьки, подписывает упакованные лекарства, получает деньги от покупателя, выдаёт чек.

Покупатель – покупает лекарство, расплачивается, просит дать справку о применении того или иного лекарства, показывает рецепт, ждёт пока изготовляют лекарства.

Зав. аптекой – звонит и заказывает новую партию лекарств, выдаёт зарплату, контролирует работу сотрудников.

Второстепенные

Шофёр – привозит лекарство.

Уборщица – наводит порядок в «Фармсервис».

Варианты начала игры

1-й вариант. Проблемная ситуация.

Воспитатель: Сегодня утром, ребята, на мой электронный адрес пришло письмо от доктора Пилюлькина! Это видео письмо адресовано вам. *Дети предлагают его посмотреть. Просмотр слайда со звуковым эффектом:*

Дорогие ребята! Наступила зима и наши малыши простудились. Им нужны лекарства! Но вот беда – я выписываю малышам рецепты, а «Фармсервиса» у нас нет! Их срочно нужно лечить! Помогите! Ваш доктор Пилюлькин.

Воспитатель: Ребята, как нам помочь малышам и всем кто простудился зимой?

Дети предлагают организовать игру «Фармсервис». Обговаривается план-сюжет.

2-й вариант. В нашем городе открывается «Фармсервис», в который требуются сотрудники.

3-й вариант. Компания «Фармсервис» проводит в январе акцию: при покупке продукции на сумму 1000 рублей – подарочный сертификат в подарок.

Руководство игрой

1. Обогащение содержания игры:

- открытие нового отдела в «Фармсервисе» – отдела косметики (оптики);
- оказание новой услуги населению – заказ лекарства по телефону или через Интернет;
- в «Фармсервисе» нет необходимого перечня лекарств.

2. Предложения:

- предложить бесплатно чай, кофе, почитать журнал, пока посетитель ждет заказ;
- организовать в «Фармсервисе» фитобар.

3. Создание проблемных ситуаций:

- Что делать, если ваш заказ привезли не вовремя?
- К кому обратиться, если вам не понравилось качество обслуживания?
- Что делать, если в компании нет нужного лекарства?
- Забыл дома деньги. Что делать? (Позвонить и попросить о помощи близких, друзей, отложить товар.).
- Потеряли рецепт. Что делать? (Сходить на приём к врачу и выписать новый рецепт.)

Окончание игры

1-й вариант. Пришло новое видео письмо от доктора Пилюлькина: Спасибо за помощь. Наши малыши получили лекарства из вашей компании и теперь идут на поправку. Приглашаем вас в Цветочный город на прогулку и отдых после трудового дня. С уважением, доктор Пилюлькин.

2-й вариант. В «Фармсервисе» отключили свет, заведующий приносит свои извинения, «Фармсервис» закрывается, посетители расходятся по домам.

3-й вариант. Подходит время закрытия «Фармсервиса», посетители расплачиваются и уходят в группу.

Анализ игры:

– интервьюирование клиентов: понравилось ли Вам, как обслуживает Вас компания «Фармсервис»? Что бы вы пожелали сотрудникам компании?

Игры-спутники:

– продажа лекарств («Моя семья», «Супермаркет», «Медицинский центр», «Ветеринарный медицинский центр»);

– реклама товара и профилактика заболеваний («Телевидение», «Метеостанция»);

– доставка продукции («Служба развозки», «ГИБДД»).

**Технологическая карта
сюжетно-ролевой игры «Служба спасения»**

Цель: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи

1. Развивать умение самостоятельно создавать для задуманного сюжета игровую обстановку, использовать игрушки-заместители по назначению. Развивать диалогическую речь посредством развертывания ролевых диалогов.

2. Познакомить с профессиональными действиями спасателей, учить находить выход из проблемных ситуаций. Формировать положительное отношение к людям, работающим в «Службе спасения».

3. Расширять представление о труде людей, обслуживающих спецтехнику. Познакомить детей с автопарком «Службы спасения»: снегоходы, легковые автомобили, санитарные машины, пожарные машины. Закреплять знания о том, что в случае необходимости звонить по телефону «01», «02», «03».

Предварительная работа

Экскурсия в пожарную часть: рассматривание обстановки и оборудования, гаражей со спецтехникой, площадок для подготовки пожарников, объяснение назначения стендов, табличек, специального оборудования, защитных костюмов, наблюдение за работниками пожарной части (тренажерный зал, комнаты отдыха, учебные классы), обратить внимание на слаженность в их работе. Рассказ работников пожарной части о своей работе и подготовке.

Беседа с родителями, которые работают в «МЧС», «Пожарной части» и врачами «Скорой помощи» в группе, показ медицинской сестрой правильного оказания первой медицинской помощи.

Рассматривание иллюстраций по темам экстремальных ситуаций и составление по ним рассказов, рассматривание фотографий «Пожарной части», «Спецтехники служб спасения».

Беседы с детьми на тему: «Что такое служба спасения», «О труде взрослых в Службе спасения», «Где обучают профессии МЧС», «Осторожно! Огонь!», «Если возник пожар».

Игра-занятие «Если в доме пожар, звони 01».

Составление творческих рассказов «Маленькая спичка – большая беда».

Просмотр телепередач о действии службы спасения в экстремальных условиях (пожар, землетрясение, наводнение, взрыв).

Создание и решение с детьми проблемных ситуаций: «Как бы ты поступил?», «Что делать, если...».

Знакомство детей с правилами поведения и эвакуации при пожаре, об оказании первой медицинской помощи, о мерах предупреждения пожара (не играть со спичками, газовыми и электроприборами) и других опасных ситуаций.

Ознакомление с номерами телефонов, по которым можно вызвать «МЧС».

Продуктивная деятельность: конструирование на тему «Место происшествия, рисование на тему «МЧС спасает», «Когда огонь друг, а когда враг», «Хочу быть пожарным», легоконструирование «Пожарная машина», «Рация».

Чтение литературных произведений: С.Я. Маршак «Пожар», Л. Толстой «Пожар», В. Гальченко «Приключения пожарного», Т.А. Шорыгина «Бумажный самолетик», «Айболит» К.И. Чуковский, чтение из серии ОБЖ «Как друзья дорогу переходили», Д. Ткач «Врач», «Тили – бом загорелся Кошкин дом», чтение сказки из серии ОБЖ «Как друзья чуть не утонули», отгадывание загадок о спасателях, медиках, полицейских, пожарных.

Дидактические игры: «Горит – не горит», «Что необходимо пожарному», «Пожароопасные предметы», «Кому что нужно для работы», «Чудесный мешочек», «Знаешь ли ты?».

Подвижные игры: «Кто быстрее», «Быстрые и ловкие», «Окажи помощь пострадавшему».

Игровое упражнение: наложение повязки на травму, оказание первой медицинской помощи.

Пошив униформы: форма пожарных, полицейских, МЧС, врачей (халаты, шапочки).

Развивающая предметно-игровая среда: телефон, рации, журнал для записи адресов, плакаты по технике безопасности, о действиях спасателей в чрезвычайных ситуациях, шлемы, каски, инструменты, фонарик, компас, ремни

с замками и карабинами, лестницы, противогазы, огнетушители, лопаты, вёдра, машины для доставки спасателей, грузовая машина, скорая помощь, носилки, аптечка «скорой помощи», сумки, палки для наложения «шины» при переломах, бинты, символика для экипажей «МЧС», «Скорой помощи», «Пожарной части», «Полиции».

Предполагаемые роли и игровые действия:

Главные

Диспетчер – принимает вызов о чрезвычайной ситуации, узнает все подробности ситуации, вызывает «Службу спасения», записывает данные вызова в журнал.

Спасатели – выезжают на вызов диспетчера по заданному адресу, спасают людей во время проведения аварийно-спасательных работ, оказывают первую медицинскую помощь пострадавшим от несчастных случаев и отравления вредными веществами, выполняют работы по ликвидации аварий, последствий чрезвычайных ситуаций техногенного и природного характера, проводят разведку, поиск пострадавших и первичную оценку оперативной обстановки на месте чрезвычайной ситуации, проводят мониторинг окружающей среды в газоопасных местах во время ликвидации последствий чрезвычайных ситуаций.

Врачи, медсёстры – выезжают на вызов диспетчера по заданному адресу, оказывают первую медицинскую помощь пострадавшим, организуют госпитализацию пострадавших.

Шофер – водит спецтехнику (пожарную машину и машину скорой помощи), оказывает помощь спасателям и врачам.

Полицейские – выезжают на вызов диспетчера, забирают нарушителя правопорядка, оказывают задержание подозреваемого, предотвращают ДТП и т. д.

Пожарные – выезжают на вызов диспетчера, осуществляют тушение объекта, находят причину возгорания, спасают людей.

Второстепенные

Механик по ремонту машин и спецоборудования – проверяет исправность машины и оборудования перед началом работы, устанавливает новое оборудование, устраняет неполадки, производит замену старой детали на новую.

Варианты начала игры

1-й вариант. Выступить в роли диспетчера и объявить о чрезвычайной ситуации.

2-й вариант. Объявить о наборе на курсы по обучению спасателей.

3-й вариант. Принять на себя роль пострадавшего и вызвать службу спасения.

4-й вариант. Объявить конкурс на лучшего спасателя.

Руководство игрой:

1. Обогащение содержания игры:

- Создание различных аварийных ситуаций, катастроф: «Произошел сход снежной лавины», «На дороге произошла авария», «В результате взрыва разрушился дом», «Захлопнулась дверь» и т. д.

2. Включение в игру при необходимости в качестве: полицейского, пешехода, пострадавшего, свидетеля происшествия, спасателя, врача, диспетчера и т. д.

3. Включение воспитателя в игру в качестве равноправного партнера для коррекции ролевого поведения и взаимоотношений детей, демонстрации образца речевых норм.

4. Создание проблемных ситуаций:

– Что делать, если я потеряла ключи и не могу открыть входную дверь?

– Какую службу нужно вызывать, если сломался кран газа в квартире?

Окончание игры

1-й вариант. Диспетчер объявляет конец рабочего дня, предлагает спланировать работу на завтра.

2-й вариант. Аварийная ситуация исчерпана, все спасены.

Анализ игры:

– После окончания рабочего дня все собираются в штабе и обсуждают, как прошел день, какие аварийные ситуации и происшествия были устранены.

– Какие трудные ситуации сегодня пришлось решать?

– Какую роль ты бы взял на себя завтра?

– Трудно ли быть спасателем? Хотел бы ты в будущем стать спасателем?

Игры-спутники:

- обращение за помощью («Моя семья», «Наш город», «Школа будущего»),

- рассказ о происшествиях («Телевидение», «ГИБДД», «Детективное агентство»),

- сотрудничество с другими службами («Медицинский центр», «Техническое обслуживание машин», «Фармсервис», «Швейное ателье», «Салон связи», «Метеостанция», «Служба спасения», «Туристическое агентство «Вокруг света»).

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Хореографический фестиваль»

Цель: формирование коммуникативной компетентности

Задачи

1. Учить распределяться на группы в соответствии с игровым сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив.
2. Формировать конкретные представления о профессиях хореографа, танцоров, звукооператора, костюмера, ведущего, жюри.
3. Способствовать развитию сюжета через создание проблемных ситуаций и использование предметов-заместителей.

Предварительная работа

Просмотр видеофрагментов танцевальных соревнований.

Рассказ о профессиях, участвующих в создании танцевального шоу, знакомство с понятием «фестиваль».

Экскурсия в «Дом культуры» с целью знакомства с танцевальным коллективом «Метелица» (наблюдение за ходом репетиции, стилем общения между хореографом и танцорами, знакомство со спецификой разных жанров танца).

Дидактические игры «Назови профессию» (по действиям называть профессии), «Придумай танец» (прослушивание музыкальных фрагментов, обсуждение характера танца), игра-драматизация «Постановка танца» (творческое воспроизведение действий хореографа и танцоров).

Изготовление с детьми атрибутов для игры (элементы костюмов танцоров, номера участников соревнования, таблички для жюри).

Развивающая предметно-игровая среда: костюмы танцоров, элементы костюмов (пояса, ремни, заколки, броши и др.), номерки участников фестиваля, таблички с оценками для жюри, костюм ведущего, сценарий представления, диски с музыкальными фрагментами.

Предполагаемые роли и игровые действия:

Главные

Хореограф – придумывает танец, подбирает танцоров для реализации своего замысла, работает над постановкой танцев.

Танцоры – следуют рекомендациям хореографа, исполняют танцы, приветствуют зрителей поклоном перед началом выступления и после его окончания.

Жюри – оценивает выступления участников фестиваля.

Ведущий – ведёт представление: объявляет состав жюри, имена выступающих, оценки по окончанию выступлений, имена победителей.

Второстепенные

Звукооператор – работает за пультом управления музыкой.

Костюмер – готовит костюмы для танцоров, производит примерку.

Зрители – присутствуют на представлении, аплодируют участникам, обсуждают представление между собой.

Варианты начала игры:

1-й вариант. Ведущий программы «Новости» сообщает о том, что в канун новогодних праздников состоится хореографический фестиваль, посвящённый празднику Рождества.

2-й вариант. Взять на себя роль хореографа и сообщить, что пришло письмо в наш «Дом культуры», в котором организаторы приглашают наших воспитанников на фестиваль «Праздник танца».

Руководство игрой:

1. Активизация игры – принять на себя роль ведущего: отслеживать порядок выступлений на фестивале, следуя сценарию представления.

2. Обогащение содержания игры:

– на фестиваль вне конкурса приехала пара из Аргентины с целью преподать мастер-класс участникам;

– на фестивале присутствуют журналисты с разных телеканалов, которые освещают события конкурса, берут интервью у танцоров.

3. Создание проблемных ситуаций для развёртывания длительной игры:

– во время репетиции одна из участниц конкурса получила травму, как быть? (оказать медицинскую помощь девочке, хореограф решает заменить свою воспитанницу на другую и продолжить участие в конкурсе);

– одна из пар-участниц и их руководитель не согласны с оценками жюри, требует их пересмотра, что делать? (пригласить экспертов из «Лиги танца» и разрешить конфликт);

– в середине конкурса выяснилось, что возникла поломка в приборах освещения, как действовать? (вызвать электриков и устранить поломку).

4. Предложения для объединения нескольких сюжетов:

– создавать костюмы для конкурса будут модельеры «Дома мод «Модница»;

– передохнуть можно в кафе, которое находится на первом этаже здания.

Окончание игры

1-й вариант. Ведущий фестиваля делает объявление о том, что первый этап фестиваля закончен, соревнования продолжатся завтра в то же время.

2-й вариант. Сообщение по радиосвязи: «Уважаемые участники фестиваля, организаторы праздника приглашают вас на торжественный ужин, который состоится в кафе на первом этаже».

Анализ игры:

– Журналист берёт интервью у зрителей фестиваля: что понравилось, за какую пару они болели;

– Какой момент был самым интересным и почему? Чьи действия наиболее достоверно отражали труд взрослых? Каких атрибутов не хватило и почему?

– Зрители оценивают мероприятие путём голосования смайликами.

Игры-спутники:

– выступление талантливых детей («Моя семья», «Школа будущего», «Театр», «Цирк», «Телевидение»);

– организация праздников («Наш город»);

– приобретение костюмов и реквизитов («Супермаркет», «Студия аэродизайна», «Дом мод», «Швейное ателье»);

– безопасность проведения мероприятия («Медицинский центр», «Техническое обслуживание машин», «ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»).

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Цирк»

Цель: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи

1. Расширять представление детей о цирке и его работниках.

2. Развивать умение детей распределять роли между собой, действовать с воображаемой игровой ситуацией, умение понимать эмоциональные состояния сверстника, взрослого, не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях. Развивать творческое воображение, память, связную речь.

3. Воспитывать дружеские взаимоотношения и умение соблюдать правила поведения в общественных местах.

Предварительная работа

Беседы о цирке и его работниках.

Просмотр мультфильмов: «Каштанка», «Ну, погоди».

Посещение цирка.

Просмотр иллюстраций о цирке.

Чтение художественной литературы: С.Я. Маршак «Цирк»; Ю. Куклачёв «Друзья мои кошки»; В. Драгунского «Девочка на шаре», «Цирк».

Игры: «Подбери маски клоунам», «Цирковые номера», «Кому что нужно?».

Изготовление атрибутов: афиши, билеты, программки, вывески, маски.

Развивающая предметно-игровая среда: афиши, вывески, билеты, программки, элементы костюмов, атрибуты (носики, колпаки, свистульки, мыльные пузыри, «ушки», гирлянды, фигурки клоунов, флажки и др.); атрибуты для цирковых артистов (канаты, обручи, шары, булавы, грим, косметические наборы, спецодежда для билетеров, работников буфета и др.).

Предполагаемые роли и игровые действия:

Главные

Директор цирка – встречает и провожает гостей, организует работу цирка.

Конферансье – объявляет о начале и конце представления, об антракте, цирковые номера.

Жонглёр – подбрасывает несколько предметов и успевает схватить их на лету.

Дрессировщик – учит животных танцевать, кататься на велосипеде, прыгать.

Клоун – смешит, развлекает зрителей; подражает другим артистам.

Фокусник – показывает различные фокусы.

Силач – выполняет силовые трюки.

Гимнаст – выполняет гимнастические и акробатические трюки.

Наездник – выполняет акробатические трюки на лошади.

Зрители – покупают цветы, билеты; смотрят представление; в антракте посещают кафе, покупают сладости и напитки; благодарят артистов аплодисментами; дарят артистам цветы.

Второстепенные

Кассир – продаёт зрителям билеты.

Контролёр – проверяет наличие билетов.

Гардеробщица – принимает и отдаёт верхнюю одежду.

Продавец цветов – продаёт цветы.

Продавец игрушек – продаёт игрушки.

Продавец в кафе – продаёт сладости и напитки.

Фотограф – фотографирует зрителей и артистов.

Варианты начала игры

1-й вариант. В игровом городе построили новый цирк, в который требуются артисты. После распределения ролей и составления программы вывешивается красочная афиша и жителей города приглашают на цирковое представление.

2-й вариант. Воспитатель – конферансье объявляет в рупор: «Внимание, внимание! Уважаемые жители игрового города к нам приехал цирк «Шапито». Вы увидите волшебное представление. На арене цирка выступят весёлые клоуны, ловкие жонглёры, смелые акробаты, знаменитый дрессировщик со своими африканскими животными и загадочный фокусник! Приглашаем вас принять участие в цирковом представлении.

Руководство игрой

1. Обогащение содержания игры – принять на себя роль директора цирка и пригласить на работу костюмера, гримера, парикмахера.

2. Создание проблемных ситуаций:

– срывается цирковой номер, заболели животные. Что делать? (Обратиться за помощью к ветеринару);

– потерялся костюм клоуна. Что делать? (Заказать новый костюм в ателье мод. Обратиться в детективное агентство.);

– Что делать, если во время выполнения опасного трюка с огнём, загорелась арена?

Окончание игры

1-й вариант. Представление окончено, зрители благодарят артистов аплодисментами, дарят цветы, приобретают сувениры, фотографируются с животными, артистами.

2-й вариант. В случае пожара проводится эвакуация зрителей, животных и артистов, пожарные тушат огонь.

Анализ игры:

– Интервьюирование зрителей: что понравилось, а что нет?

– Интервьюирование артистов: довольны ли вы своим выступлением?

– Обсудить с детьми, как каждый выполнял свою роль.

– Предложить убрать атрибуты и подготовиться к другому представлению;

– Кем бы вы хотели выступить в следующем цирковом представлении?

Игры-спутники:

- Выступление артистов цирка («Моя семья», «Наш город», «Школа будущего», «Телевидение», «Театр», «Хореографический фестиваль»);

- Костюмы, реквизиты для выступления («Супермаркет», «Дом мод», «Швейное ателье»);

- Оказание помощи («Медицинский центр», «Техническое обслуживание машин», «Фармсервис», «Ветеринарный медицинский центр», «ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»);

- Продажа товара в антракте («Детское кафе «Макдональдс», «Студия аэродизайна», «Пиццерия»).

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Дом мод»

Цель: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи

1. Формировать у детей умение самостоятельно распределять роли, понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней; учить создавать необходимое игровое пространство, пользоваться предметами-заместителями.

2. В процессе игры раскрыть значение труда модельера, закройщика, швеи, модели, отношения между работниками «Дома мод».

3. Развивать дипломатические качества общения и формировать нравственные мотивы поведения.

Предварительная работа

Рассматривание образцов различных видов тканей, журналов мод, просмотр видеофрагментов показов модной одежды.

Рассказ о профессиях «Дома мод»: модельера, закройщика, портнихи, гладильщицы, моделей, стилиста, администратора и др.

Встреча с портнихой, знакомство с особенностями её работы.

Экскурсия в магазин «Одежда». Наблюдение за примеркой одежды.

Дидактические игры «У кого что?» (распределение орудий труда), «Что из чего?» (детали различного вида одежды), «Назови действия» (трудовые операции модельера, портнихи, закройщика и др.).

Речевая игра «Ателье» (проговаривание диалогов между закройщиком и заказчиком).

Изготовление с детьми атрибутов для игры – рисование вывески «Дома мод», эскизов одежды, создание каталога одежды, выкройек.

Развивающая предметно-игровая среда: наборы, содержащие нитки, иголки, пуговицы, наперстки, альбомы с образцами тканей, 2–3 швейные машины, ножницы, выкройки (лекала), сантиметровая лента, стол раскроя, утюги, гладильные доски, фартуки для портних, журналы мод, трюмо.

Предполагаемые роли и игровые действия:

Главные

Модельер – рисует эскизы одежды, выбирает ткани для моделей одежды.

Закройщик – снимает мерки с моделей, делает выкройки по эскизу модельера.

Портниха (швея) – шьёт модели одежды, производит примерку.

Модели – демонстрируют одежду на показах.

Второстепенные

Администратор – предупреждает работников «Дома мод» о предстоящих показах, регулирует работу сотрудников.

Поставщики – принимают заказы на ткани.

Уборщица – протирает пол в мастерских, на подиуме.

Кладовщик – заказывает и доставляет ткани со складов.

Шофёр – привозит ткани со склада.

Механик – осуществляет ремонт швейных машин.

Зрители на показах – присутствуют на показах, обсуждают между собой модели одежды.

Директор – принимает новых сотрудников на работу.

Варианты начала игры:

1-й вариант. Обсудить с детьми, как можно играть с поделками, которые были сделаны своими руками, какие роли и соответствующие им действия выполнять.

2-й вариант. Взять на себя роль администратора и сообщить, что новая коллекция одежды должна быть изготовлена в очень короткий период.

3-й вариант. Создать проблемную ситуацию: модели, которые должны были участвовать в показе, заболели.

Руководство игрой

1. Обогащение содержания игры:

– приход журналиста Первого канала: он делает репортаж о «Доме мод», в котором рассказывает о новых тенденциях моды;

– приход модельера из другого «Дома мод» с целью знакомства и обмена опытом;

– приход торгового представителя с целью рекламы и поставок модных тканей.

2. Создание проблемных ситуаций для развёртывания длительной игры:

– сломалась часть швейных машин, что делать? (вызвать механика);

– во время примерки выяснилось, что платье оказалось велико для модели, как быть? (швея снова снимает мерки и подгоняет платье);

– одна из моделей отказывается демонстрировать наряд, потому что он ей не нравится, что делать? (администратор беседует с моделью, пытается переубедить).

3. Предложения для объединения нескольких сюжетов:

– показ новой коллекции пройдёт в кафе «Ромашка»;

– необходимо открыть аптечный киоск для сотрудников «Дома мод»;

– в этом месяце вся фурнитура будет закупаться в супермаркете, в отделе «Ткани».

Окончание игры

1-й вариант. Администратор сообщает о завершении работы «Дома мод» в связи с отключением света.

2-й вариант. Все сотрудники покидают рабочие места в связи с выездом на пикник.

Анализ игры

– Вопросы по организации игры: какую роль хотели бы играть в следующий раз.

Игры-спутники:

– заказ продукции («Моя семья», «Школа будущего», «Театр», «Хореографический фестиваль», «Цирк», «Пиццерия»);

– реклама и продажа продукции («Телевидение», «Супермаркет»);

– расследование происшествий («ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»).

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры

«Ювелирный магазин «Алмаз»

Цель: развитие коммуникативной компетентности.

Задачи

1. Способствовать моделированию сюжетов на основе событий из жизни, используя игрушки-самоделки.

2. Использовать активизирующее общение со взрослым для формирования таких форм поведения, которые позволяли ребёнку использовать роль как средство развёртывания коллективной игры.

3. Развивать дипломатические качества общения. Формировать нравственные мотивы поведения.

Предварительная работа:

Рассматривание ювелирных изделий и бижутерии, акцентирование внимания на особенностях каждого изделия.

Рассказ о материалах, из которых делаются ювелирные украшения.

Рассказ о предприятиях, на которых делают золотые, серебряные и пластмассовые кольца, серьги, бусы, цепочки.

Встреча с ювелиром, знакомство с особенностями его работы.

Экскурсия в магазин, знакомство с особенностями труда ювелира, продавца-консультанта, менеджера, рассматривание орудий труда, наблюдение за общением продавца и покупателя.

Дидактические игры «Собери бусы» (по схеме и по воображению), «Разложи товар» (группировка ювелирных изделий), «Назови действия» (трудовые операции ювелира, продавца, менеджера, охранника).

Словесная игра «В ювелирном магазине» (проговаривание диалогов между покупателем и продавцом-консультантом).

Изготовление с детьми атрибутов для игры из бросового материала – весы, бусы, цепочки, кольцо, браслеты, футляры, стойки для демонстрации товара, пошив униформы продавца, охранника, рисование вывески ювелирного магазина.

Развивающая предметно-игровая среда: оборудование магазина (весы, стойки для демонстрации товара, витрины, ювелирные изделия, бусы, цепочки, кольцо, браслеты, футляры для их упаковывания, униформа продавца, охранника, вывеска ювелирного магазина).

Предполагаемые роли и игровые действия:

Главные

Ювелир – изготавливает новые кольца, серьги, бусы, цепочки и т. д., ремонтирует сломанные украшения, взвешивает на весах и оценивает украшения.

Продавец-консультант – раскладывает товар, прикрепляет ценники, предлагает украшения покупателям, продаёт украшения.

Менеджер – ездит на базу, выбирает товар, договаривается с транспортом, нанимает работников в магазин.

Второстепенные

Покупатели – выбирают и покупают украшения, советуются с продавцом, рассматривают каталоги, делают заказ на поставку украшений. Сдают сломанные украшения в ремонт.

Охранник – следит за посетителями магазина, включает и выключает охранную сигнализацию.

Уборщица – обтирает витрины, моет пол, окна, выбрасывает упаковку от товара.

Рабочий по обслуживанию охранной сигнализации – проверяет исправность системы, ремонтирует неполадки.

Шофёр – привозит товар, ездит с менеджером на базу.

Варианты начала игры

1-й вариант. В совместной с детьми деятельности сделать украшения (кольца, серьги и др.); вспомнить, как ходили на экскурсию в ювелирный магазин; обсудить во время ручного труда, как можно играть с поделками, какие роли и соответствующие им действия выполнять.

2-й вариант. Взять на себя роль менеджера и пригласить на работу ювелира, продавца-консультанта, охранника.

3-й вариант. Создать проблемную ситуацию: сломалась застёжка у серёжки или браслета, обратиться за помощью.

Руководство игрой

1. Активизация игры – принять на себя роль менеджера, договориться о поставках ювелирных изделий, агитировать на работу новых сотрудников.

2. Поощрение интересных игровых находок – соблюдение правил поведения в магазине (продавцу – «спасибо, мне очень понравилось покупать товар в вашем магазине, потому что вы были вежливы и красиво упаковали покупку», «я снова к вам приду и друзьям своим посоветую»).

3. Создание проблемных ситуаций для развёртывания длительной игры:

– при примерке кольцо не снимается с пальца, как быть? (обратиться в службу спасения);

– лопнула золотая цепочка, как быть (принести в магазин и попросить ювелира её запаять);

– моя дочь хочет в подарок набор из кольца, серёжек и подвески, но у вас в продаже его нет, как быть? (обратиться к ювелиру, чтобы он нарисовал эскиз и изготовил набор).

4. Предложения для объединения нескольких сюжетов:

– «Здесь мало освещения и не видно разложенного товара, надо вызвать электрика и поставить дополнительную подсветку»;

– «А где вы обедаете, может быть вам дать номер телефона организации по доставке горячих обедов».

Окончание игры

1-й вариант. Сообщение о том, что магазин работает до 19.00, и через 5 минут он закрывается.

2-й вариант. Торжественная церемония круглой даты работы магазина – поздравление директора, благодарность лучшим работникам, приглашение на торжественный ужин.

Анализ игры:

- собрание у директора магазина;
- всем работникам предоставляется слово для анализа работы магазина и внесения предложений по улучшению качества обслуживания покупателей;
- зачитывание отзывов из книги «Жалоб и предложений»;
- Какой момент был самым интересным и почему? Чьи действия наиболее достоверно отражали труд взрослых? Каких атрибутов не хватило и почему?

Игры-спутники:

- покупка продукции («Моя семья», «Банк»);
- реклама и продажа продукции («Телевидение», «Супермаркет»);
- внештатная ситуация («Медицинский центр», «Техническое обслуживание машин»; «ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»).

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Абдулова, Т.П. Личная и коммуникативная компетентность современного дошкольника : учебное пособие / Т.П. Абдулова, Г.Р. Хузеева. – М. : Прометей, 2013. – 138 с.
2. Безрукова, О.А. Коммуникативная компетентность как основа социокультурной адаптации ребёнка дошкольного возраста: лингвистический аспект. // Детский сад: теория и практика. – 2013. – № 3. – С. 26–35.
3. Виноградова, Н.А. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников / Н.А. Виноградова, Н.В. Позднякова. – М. : Айрис-пресс, 2009. – 128 с.
4. Гойхман, О. Коммуникация / О. Гойхман, Я. Надеина, М. Речевая. – М. : Педагогика, 2005. – 288 с.
5. Дыбина, О.В. Педагогическая диагностика компетентностей дошкольников : пособие для воспитателей и учителей начальных классов. Для работы с детьми 5–7 лет / О.В. Дыбина – М. : Синтез, 2010. – 64 с.
6. Журнал контроля и оценки развивающей предметно-пространственной среды в ДОУ [Текст] / Н.Н. Гладышева, Л.В. Чернова. – Волгоград : Учитель, 2014. – 147 с.
7. Курцева, З.И. Социально-коммуникативное развитие личности ребёнка в свете ФГОС дошкольного образования. // Начальная школа плюс до и после. – 2014. – № 3. – С. 11–16.
8. Максимова, А.А. Учим общаться детей 6–10 лет. / А.А. Максимова – М. : ТЦ Сфера, 2005. – 78 с.
9. Новосёлова, С.Л. Развивающая предметная среда: Методические рекомендации по проектированию вариативных дизайн-проектов развивающей предметной среды в детских садах и учебно-воспитательных комплексах / С.Л. Новосёлова. – М. : Центр инноваций в педагогике, 1995. – 64 с.
10. Поздеева, С.И. Открытое совместное действие педагога и ребёнка как условие формирования коммуникативной компетентности детей // Детский сад: теория и практика. – 2013. – № 3. – С. 76–83.
11. Рудакова, Н.Н. Коммуникативная компетентность как показатель речевого развития детей дошкольного возраста // Детский сад: теория и практика. – 2013. – № 3. – С. 20–25.
12. Терещенко, М.Н. Формирование коммуникативной компетентности у детей старшего дошкольного возраста // Детский сад от А до Я. – 2013. – № 5. – С. 31–40.
13. Щетинина, А.М. Условия развития коммуникативной компетентности у детей. // Детский сад: теория и практика. – 2013. – № 3. – С. 15–21.
14. Юдина, Е.Г. Педагогическая диагностика в детском саду. / Е.Г. Юдина, Г.Б. Степанова, Е.Н. Денисова. – 3-е изд. – М. : Просвещение, 2006. – 144 с.

Учебное издание

**СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫЕ ИГРЫ 21 ВЕКА ДЛЯ СОЦИАЛЬНО-
КОММУНИКАТИВНОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ
ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА 5–7 ЛЕТ.
ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ КАРТЫ.
ПРЕДМЕТНО-ИГРОВАЯ СРЕДА.
СЦЕНАРИИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР**

Учебно-методическое пособие

для воспитателей дошкольных образовательных организаций
бакалавров направления Педагогическое образование,
профиль Дошкольное образование

Автор

Е.И. Попова, С.С. Сунцова, А.Ф. Кондрашина

Заказ № 4 Подписано в печать 24.01.2018

Объем 4,65 усл. печ. л.

Тираж 100 экз.

Гарнитура «Times» Ризография

Издательство Ишимского педагогического института им. П.П. Ершова
(филиала) Тюменского государственного университета
627750, Тюменская обл., г. Ишим, ул. Ленина, 1