

The page features a decorative border with a repeating pattern of colorful geometric shapes, including squares, triangles, circles, and spirals, in shades of yellow, green, blue, purple, and brown. The border is set against a light gray and white checkerboard background.

*МБДОУ детский сад №16 «Ласточка»*

*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 Экономки», И. Липсиц «Удивительные приключения в стране экономки», 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»).