

A decorative border surrounds the page, featuring a repeating pattern of colorful geometric shapes such as squares, triangles, circles, and spirals in shades of blue, green, yellow, and purple. The background is a light gray and white checkerboard pattern.

МБДОУ детский сад №16 «Ласточка»

*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 царнице», 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»).