

A decorative border with colorful geometric patterns, including spirals, diamonds, and abstract shapes in yellow, blue, green, and purple, surrounds the central text.

МБДОУ детский сад №16 «Ласточка»

*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»).