

A decorative border surrounds the page, featuring a variety of colorful geometric shapes and patterns. The patterns include spirals, diamonds, squares, and abstract motifs in shades of yellow, orange, blue, green, and purple. The border is composed of repeating units that create a vibrant, folk-art style frame.

*МБДОУ детский сад №16 «Ласточка»*

*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»).