

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
«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»).