

A decorative border surrounds the page, featuring a variety of colorful geometric shapes such as spirals, diamonds, squares, and triangles in shades of yellow, blue, green, purple, and orange. The patterns are arranged in vertical and horizontal bands.

МБДОУ детский сад №16 «Ласточка»

*Технологическая карта
сюжетно-ролевой игры
«Швейное ателье»*

Цель игры: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи

1. Расширять словарный запас, совершенствовать навыки речевого общения. Развивать умение применять в игре знания о способах измерения. Упражнять в умении до начала игры согласовывать тему, распределять роли, подготавливать необходимые условия для игры, самостоятельно развивать сюжет игры.

2. Развивать умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам, умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, умение оказывать помощь, умение выбрать адекватную модель поведения в различных жизненных ситуациях.

3. Расширять знания детей о труде работников ателье, слаженности в их работе, помощниках - машинах. Упражнять в умении различать и правильно называть детали одежды. Закреплять представления о качествах и свойствах, целевом назначении и функции предметов одежды.

Предварительная работа

Экскурсия в швейное ателье: рассмотрение обстановки ателье и оборудования, объяснение назначения стенов, табличек, наблюдение за трудом работников ателье (модельером, закройщиком, швеёй), обратить внимание на слаженность в их работе. Наблюдение за тем, как покупатели примеряют одежду. Рассказ работников ателье о своей работе.

Экскурсия в магазин «Ткани»: знакомство с ассортиментом магазина (рассказать о том, что бывают разные ткани и из них шьют разные вещи; рассмотрение ниток, пуговиц, различных дополнительных аксессуаров), наблюдение за работой продавца (как отмерять и отрезать ткань).

Экскурсия в магазин «Одежда»: знакомство с различными видами одежды, их размерами, внешним видом, дополнительными деталями, украшающими вещи, рассказ продавца о своей работе.

Беседы с детьми на тему: «Ателье мод», «Что из какой ткани можно сшить?», «О труде взрослых в ателье», на которых рассказывается о том, что работники «Ателье мод», владеющие различными профессиями, шьют одежду. Создавая свои модели, они помогают людям красиво одеваться, элегантно выглядеть.

Рассмотрение каталогов и журналов с модной одеждой.

Рисование эскизов одежды, раскрашивание, придумывание узоров одежды, элементов декора из различных материалов. Выполнение аппликации «Кукла в красивом платье». Ручной труд «Пришей пуговицу». Изготовление каталогов одежды для ателье мод.

Чтение литературных произведений: Б. Заходер «Портниха», Дж. Родари «Чем пахнут ремесла», С. Михалков «А что у вас?», М. Майн «Пуговица», Г.Х. Андерсен «Новый наряд короля», С. Михалков «Заяц портной», Викторов «Я для мамы платье шила», Гринберг «Олин фартук», Русская народная сказка «Василиса Прекрасная», пословицы, поговорки, загадки.

Дидактические игры: «У кого что?», «Что у тебя шерстяное?», «Четвертый лишний», «Кто больше назовет действий?», «Что из чего?», «Чего не стало?», «Кто что делает?», «Подбери наряд для куклы», «Чья одежда?», «Наряды для кукол», «Одень Машу на прогулку».

Пошив униформы: фартуки с нарукавниками и косынки для швеи и

закройщика, халат и косынка для прачки, гладильщицы и уборщицы, униформа для охранника и механика по ремонту швейных машин.

Создание «Коллекции пуговиц», «Коллекции тканей» и т. п. Рассмотрение образцов тканей. Изготовление альбома «Образцы тканей».

Рисование каталогов, вывесок.

Развивающая предметно-игровая среда: ножницы, метр, ткани, мелки, образцы лент, замков, тесьмы, кружев, пуговиц, элементы декора, швейные машины, фурнитура, каталоги, нитки, шнуровка, готовые изделия, лекало и выкройки, лекало, гладильные доски, утюги, стойка для платьев, кассовый аппарат, журналы мод, инструменты механика, манекен для кукол, зеркало, бумажные куклы, тетрадь, карандаш, квитанция, чемоданчик стилиста, телефон.

Предполагаемые роли и игровые действия:

Главные

Заказчики - обращаются с заказом к приемщице (администратору).

Приемщица (администратор) - принимает заказы у заказчиков на пошив, ремонт или изготовление вещей, предлагает каталоги моделей, пуговиц, тканей.

Закройщица - помогает клиенту в выборе фасона, ткани, зарисовывает выбранный вариант, снимает мерки, а затем изготавливает выкройку и раскраивает ткань. Полученные заготовки он передает швее. Она подгоняет изделие по фигуре, устраняет недостатки, уточняет пожелания клиента, следит за качеством работы швеи.

Швея - сшивает детали.

Прачка - собирает униформу рабочих ателье, сшитые вещи, стирает, сушит, отдает сухое постиранное белье гладильщице.

Гладильщица - забирает сухое постиранное белье у прачки, гладит и выдает рабочим ателье униформу, а приемщику готовые изделия.

Второстепенные

Модельер - проектирует модели, рисует одежду, передает её стилисту.

Стилист - все модели, спроектированные модельером, подгоняет под тематику, занимается подбором одежды и аксессуаров, а также делает макияж, прическу в соответствии со стилем заказчика, создает готовый образ.

Дизайнер - то же самое что модельер - проектировка моделей, но модельер следует стереотипу моды (классика - делает классику), а дизайнер делает что-то новое, свое.

Механик по ремонту швейных машин - проверяет оборудование перед началом работы швейного ателье, устанавливает новое оборудование, устраняет неполадки, производит замену старой детали на новую.

Манекенщица (модель) - это человек, который своим визуальным образом продвигает, демонстрирует и рекламирует одежду.

Фотограф - выполняет фотосъемку готовых изделий одежды, фотографирует как саму одежду, так и манекенщиц (моделей) в одежде, составляет каталоги, отправляет фотографии в журналы мод, на выставки, создает рекламу для швейного ателье.

Охранник - следит за порядком, напоминает о правилах поведения в общественном месте, направляет посетителей в нужный отдел (кабинет).

Шофер - привозит оборудование, ткани, фурнитуру, увозит готовые изделия в магазины, салоны.

Грузчик- загружает в машину готовые изделия, разгружает в магазине.

Директор - нанимает сотрудников на работу, рассказывает о профессиональных обязанностях, договаривается о поставках оборудования, тканей, фурнитуры и т. п., о рекламе услуг, контролирует работу специалистов, принимает жалобы и предложения от посетителей.

Варианты начала игры

1-й вариант. В магазин «Ткани» приходит покупатель, который покупает ткань для костюма или платья, продавец выслушивает пожелания покупателя и предлагает покупателю несколько видов ткани, покупатель выбирает понравившуюся ткань. Покупателю отмеряют необходимый метраж ткани, отрезают. Пробивают чек. После чего покупатель идёт в ателье и делает свой заказ.

2-й вариант. «Швейное ателье». В ателье приходит заказчик, который подходит к приемщику. Приемщик делает прием заказа. Закройщик снимает мерки с заказчика, демонстрируется каталог одежды. Если нет подходящих вариантов, то к заказчику приходит модельер и вместе с заказчиком делают рисунок одежды. Затем эскиз отдается закройщику, следом швее. Позже приходит заказчик на примерку, а потом забирает готовый заказ.

3-й вариант. Демонстрация одежды. В городе проходит показ мод. В нем участвуют знаменитые модельеры города. Модельер подготовил все варианты одежды. Приходят манекенщицы, которых красят стилисты, им делают прическу. Потом проходит показ мод, модели друг за другом демонстрируют одежду на подиуме. Фотографы фотографируют весь показ. В конце показа приглашают модельера на подиум.**й вариант. Выставка кукольной одежды.** Несколько детей это модельеры. Они подготавливают разную одежду. Модельеры могут воспользоваться помощью стилистов и дизайнеров. После чего передать образцы закройщикам и швеям. После окончания работы проходит выставка готовой одежды.

4-й вариант. «Визит к стилисту». Посетитель приходит к стилисту. Стилист беседует с посетителем. Пересматривает одежду посетителя. Изменяет его внешний вид: макияж, прическу. Идут к модельеру, объясняют, какая одежда нужна посетителю. Модельер и его группа создают новую одежду для клиента в соответствии с новым имиджем. Посетитель благодарит стилиста, модельера и всех помощников за хорошую работу.

5-й вариант. Создать проблемную ситуацию: порвалось платье или куртка, обратиться за помощью в швейное ателье.

Руководство игрой

1. Обогащение содержания игры:

- Приход инспектора пожарной охраны: требование установить пожарную сигнализацию;
- Приход сотрудника энергокомпании: обследование электропроводки, требование установить кабель-каналы.
- Необходимо наладить поставку готовой продукции в магазины одежды;
- Расширение производства: открытие дополнительного цеха по пошиву штор.

2. Предложения:

- Открыть буфет или столовую для персонала и клиентов;

- Поставщики ткани и фурнитуры просят очень дорого, необходимо сменить поставщиков, поиск других вариантов;
 - Необходима хорошая реклама ателье, чтобы привлечь больше посетителей.
 - Выпуск и показ эксклюзивной коллекции одежды.
3. Создание проблемных ситуаций:
- Что делать, если невозможно скрыть дефект одежды (придумать и нашить элемент декора);
 - У меня проблемы с нестандартной фигурой и я не могу подобрать себе платье на праздник. Что делать? К кому обратиться?
 - Отключили свет, что делать? (обзвонить клиентов и перенести выполнение заказа на более поздний срок);
 - Сломалась швейная машинка, что делать? (вызвать механика по ремонту швейных машин);
 - Закончилась нужная ткань, что делать? (обратиться к директору с просьбой привезти еще такую ткань);
 - Сработала пожарная сигнализация, что делать? (организовать вывод всех сотрудников из ателье, позвонить в пожарную).

Окончание игры

1-й вариант. Рабочий день закончен. Клиентов нет. Сегодня в ателье хорошо потрудились, а завтра наше ателье откроется, и снова мы продолжим работу.

2-й вариант. Ателье закрывается на перерыв, после чего мы опять продолжим.

3-й вариант. В ателье отключили свет, работники временно распускаются по домам.

Анализ игры:

- интервьюирование клиентов (заказчиков) швейного ателье: почему они посещают именно его, устраивает ли их сшитая одежда, обслуживание и работа персонала, что нравится, что нет;
- вопросы по организации игры: что планировали, что получилось, что нет, почему так вышло, что нужно сделать по-другому.

Игры-спутники:

- пошив одежды («Моя семья», «Школа будущего», «Театр», «Хореографический фестиваль», «Цирк»);
- изготовление декораций («Наш город»);
- сотрудничество с другими организациями («Супермаркет», «Банк», «Студия аэродизайна», «Дом мод», «Салон связи», «Метеостанция»);
- реклама продукции («Телевидение»);
- внештатная ситуация («Медицинский центр», «Техническое обслуживание машин», «ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»);
- заказ обедов для сотрудников («Пиццерия»).