

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*

«Ювелирный магазин АЛМАЗ»

Цель: развитие коммуникативной компетентности.

Задачи

1. Способствовать моделированию сюжетов на основе событий из жизни, используя игрушки-самоделки.
2. Использовать активизирующее общение со взрослым для формирования таких форм поведения, которые позволяли ребёнку использовать роль как средство развёртывания коллективной игры.
3. Развивать дипломатические качества общения. Формировать нравственные мотивы поведения.

Предварительная работа:

Рассматривание ювелирных изделий и бижутерии, акцентирование внимания на особенностях каждого изделия.

Рассказ о материалах, из которых делаются ювелирные украшения.

Рассказ о предприятиях, на которых делают золотые, серебряные и пластмассовые кольца, серьги, бусы, цепочки.

Встреча с ювелиром, знакомство с особенностями его работы.

Экскурсия в магазин, знакомство с особенностями труда ювелира, продавца-консультанта, менеджера, рассматривание орудий труда, наблюдение за общением продавца и покупателя.

Дидактические игры «Собери бусы» (по схеме и по воображению), «Разложи товар» (группировка ювелирных изделий), «Назови действия» (трудовые операции ювелира, продавца, менеджера, охранника).

Словесная игра «В ювелирном магазине» (проговаривание диалогов между покупателем и продавцом-консультантом).

Изготовление с детьми атрибутов для игры из бросового материала - весы, бусы, цепочки, кольцо, браслеты, футляры, стойки для демонстрации товара, пошив униформы продавца, охранника, рисование вывески ювелирного магазина.

Развивающая предметно-игровая среда: оборудование магазина (весы, стойки для демонстрации товара, витрины, ювелирные изделия, бусы, цепочки, кольцо, браслеты, футляры для их упаковывания, униформа продавца, охранника, вывеска ювелирного магазина).

Предполагаемые роли и игровые действия:

Главные

Ювелир - изготавливает новые кольца, серьги, бусы, цепочки и т. д., ремонтирует сломанные украшения, взвешивает на весах и оценивает украшения.

Продавец-консультант - раскладывает товар, прикрепляет ценники, предлагает украшения покупателям, продаёт украшения.

Менеджер - ездит на базу, выбирает товар, договаривается с транспортом, нанимает работников в магазин.

Второстепенные

Покупатели - выбирают и покупают украшения, советуются с продавцом, рассматривают каталоги, делают заказ на поставку украшений. Сдают сломанные украшения в ремонт.

Охранник - следит за посетителями магазина, включает и выключает охранную сигнализацию.

Уборщица - обтирает витрины, моет пол, окна, выбрасывает упаковку от товара.

Рабочий по обслуживанию охранной сигнализации - проверяет исправность системы, ремонтирует неполадки.

Шофёр - привозит товар, ездит с менеджером на базу.

Варианты начала игры

1-й вариант. В совместной с детьми деятельности сделать украшения (кольца, серьги и др.); вспомнить, как ходили на экскурсию в ювелирный магазин; обсудить во время ручного труда, как можно играть с поделками, какие роли и соответствующие им действия выполнять.

2-й вариант. Взять на себя роль менеджера и пригласить на работу ювелира, продавца-консультанта, охранника.

3-й вариант. Создать проблемную ситуацию: сломалась застёжка у серёжки или браслета, обратиться за помощью.

Руководство игрой

1. Активизация игры - принять на себя роль менеджера, договориться о поставках ювелирных изделий, агитировать на работу новых сотрудников.

2. Поощрение интересных игровых находок - соблюдение правил поведения в магазине (продавцу - «спасибо, мне очень понравилось покупать товар в вашем магазине, потому что вы были вежливы и красиво упаковали покупку», «я снова к вам приду и друзьям своим посоветую»).

3. Создание проблемных ситуаций для развёртывания длительной игры:

- при примерке кольцо не снимается с пальца, как быть? (обратиться в службу спасения);

- лопнула золотая цепочка, как быть (принести в магазин и попросить ювелира её запаять);

- моя дочь хочет в подарок набор из кольца, серёжек и подвески, но у вас в продаже его нет, как быть? (обратиться к ювелиру, чтобы он нарисовал эскиз и изготовил набор).

4. Предложения для объединения нескольких сюжетов:

- «Здесь мало освещения и не видно разложенного товара, надо вызвать электрика и поставить дополнительную подсветку»;

- «А где вы обедаете, может быть вам дать номер телефона организации по доставке горячих обедов».

Окончание игры

1-й вариант. Сообщение о том, что магазин работает до 19.00, и через 5 минут он закрывается.

2-й вариант. Торжественная церемония круглой даты работы магазина - поздравление директора, благодарность лучшим работникам, приглашение на торжественный ужин.

Анализ игры:

- собрание у директора магазина;
- всем работникам предоставляется слово для анализа работы магазина и внесения предложений по улучшению качества обслуживания покупателей;
- зачитывание отзывов из книги «Жалоб и предложений»;
- Какой момент был самым интересным и почему? Чьи действия наиболее достоверно отражали труд взрослых? Каких атрибутов не хватило и почему?

Игры-спутники:

- покупка продукции («Моя семья», «Банк»);
- реклама и продажа продукции («Телевидение», «Супермаркет»);
- внештатная ситуация («Медицинский центр», «Техническое обслуживание машин»; «ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»).