

Управление образования Администрации Верхнесалдинского муниципального округа

Свердловской области

Муниципальное бюджетное учреждение «Информационно-методический центр»

Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение

«Детский сад № 20 комбинированного вида

«Кораблик»

Сюжетно – ролевые игры 21 века»

(материалы работы «Педагогической студии»)



2025г.

Сюжетно – ролевые игры 21 века»: материалы работы ГМО «Педагогическая студия», Верхняя Салда, МБДОУ №20 «Кораблик», 2025г.

Ответственный редактор и составитель - М.В.Оносова, старший воспитатель МБДОУ №20 «Кораблик»

В сборник включены материалы докладов из опыта работы старших воспитателей, методические разработки воспитателей, специалистов дошкольных организаций Верхнесалдинского муниципального округа, которые посвящены актуальным вопросам реализации ФГОС ДО.

Предложенное содержание вызовет интерес и поможет педагогам, родителям выбрать оптимальные и эффективные пути реализации образовательных задач в свете требований современной образовательной политики.



Оглавление

Научно-теоретические взгляды на проблему (методологическая, теоретическая база)

1. «Педагогическая ценность сюжетно-ролевой игры» - Королихина Н.А., старший воспитатель МАДОУ №43 «Буратино» 5
2. «Сюжетно-ролевые игры XXI века: поиск эффективных технологий и современных форм их организации» - Лагунова Н.А., старший воспитатель МАДОУ №24 «Дельфинчик» 7
3. «Сюжетно - ролевая игра старшего дошкольника: проектирование и развитие сюжетной линии на основе субъектного подхода» - Волкова И.Ф., старший воспитатель МАДОУ № 26 «Дюймовочка» 9
4. «Технологическая карта сюжетно-ролевой игры, как методическое руководство» - Оносова М.В., старший воспитатель МБДОУ №20 «Кораблик» 11

Опытно-поисковая и исследовательская деятельность (педагогические технологии, инструментарий)

5. «Интернет-магазин» (подготовительная группа) - Соловьева Н.А., воспитатель МБДОУ №20 «Кораблик» 16
6. «Ветлечебница» (старший дошкольный возраст) - Иванова Л.А., воспитатель МБДОУ №20 «Кораблик» 20
7. «Пограничники» - Мартынова М.В., воспитатель МАДОУ №2 «Ёлочка» 24
8. «Банк» - Барановская И.Л., воспитатель МБДОУ №20 «Кораблик» 26
9. "Бюро путешествий" - Бровко Н.В., учитель-логопед МАДОУ №19 «Чебурашка» 29
10. «Волонтерская деятельность» - Дементиевская М.А., тьютор МАДОУ №24 «Дельфинчик» 32
11. «Туристическое агентство «Мир путешествий» - Егорова О.Ю., воспитатель МБДОУ №20 «Кораблик» 39
12. «Туристическое агентство» (старший дошкольный возраст) - Белоглазова Е.А., воспитатель МАДОУ №26 «Дюймовочка» 43
13. «Агентство такси «Дружба» (средний возраст) - Святкина Е.А., воспитатель МБДОУ №20 «Кораблик» 54
14. «Киностудия» - Прохоренко О.А., педагог – психолог МАДОУ №26 «Дюймовочка» 56
15. «Ветеринарная клиника «Айболит» (младший возраст) - Бусыгина М.В., воспитатель МБДОУ №20 «Кораблик» 65
16. «Телевидение» (старший возраст) - Буйских О.С., учитель – логопед МБДОУ №41 «Петушок» 68
17. «Пиццерия Друзья» (средний возраст) - Лежнева А.М., воспитатель МБДОУ №20 «Кораблик» 71

18. «Сафари» - Герасимова М.С., воспитатель, Ярушина В.А., воспитатель МАДОУ №42 «Буратино»	74
19. «Телестудия» - Стихина И.П., воспитатель МБДОУ №20 «Кораблик»	82
20. «Строительная фирма» (старший возраст) - Колупаева А.А., воспитатель МАДОУ №2 «Ёлочка»	90
21. «Строительство гостиницы» - Саламандра О.В., воспитатель МАДОУ №2 «Ёлочка».....	101

Апробация новых педагогических технологий (мастер-класс, тренинг и другие формы)

Фото - материалы

МАДОУ №4 «Утёнок»

МБДОУ №42 «Пингвинчик»

МБДОУ №39 «Журавлик»



Научно-теоретические взгляды на проблему

Педагогическая ценность сюжетно-ролевой игры

Королихина Н.А., старший воспитатель

МАДОУ №43 «Буратино»

Модернизация отечественного образования затронула все его ступени, начиная с дошкольного образования. В соответствии с принятым федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования (ФГОС ДО), описание портрета выпускника дошкольной образовательной организации осуществляется на основе сформированных интегративных качеств, одним из которых является развитость игровой деятельности.

Формирование игровых навыков у дошкольника имеет определенную важность в связи с некоторыми причинами. Игровая деятельность положительно воздействует на психические особенности ребенка-дошкольника, формируя у него произвольность процессов познания, развивая символическую сознательную, речевую функцию, функцию воображения, а также обеспечивая развитие личности. Благодаря игре дети знакомятся с нормами поведения в «мире взрослых людей». В частности, ученые отмечают, что именно посредством сюжетно-ролевых игр детьми осваиваются модели поло-ролевого поведения.

Наряду с этим специалисты озабочены уровнем развития игровой деятельности у современных детей дошкольного возраста, так как у современных дошкольников фиксируется снижение уровня развития сюжетно-ролевой игры. Наблюдения за сюжетно-ролевыми играми в условиях дошкольной организации показывают, что игры старших дошкольников становятся все более кратковременными и чаще всего сводятся к однократному проигрыванию уже знакомых сюжетных ситуаций, сюжеты заимствуются из мультсериалов. Ситуация усугубляется тем, что в педагогическом процессе дошкольной образовательной организации все меньше времени у детей остается на самостоятельную игру, педагоги испытывают затруднения в сопровождении сюжетно-ролевых игр в современных условиях, недооценивается значение игр дошкольников.

Так же, к сожалению, в современном детском саду чаще всего уделяют большое внимание материальному оснащению игры, а не развитию самих игровых действий и формированию у детей игры как деятельности. И как показывает анализ практической работы педагогов ДОУ, современные воспитатели не осознают в полной мере свою роль в обогащении сюжетно-ролевых игр современных дошкольников.



Современный подход к организации игр дошкольников требует гибкой тактики руководства, где позиция педагогов постоянно меняется: педагог-партнёр, носитель игровых умений и умений организованного общения в игре; педагог-координатор игровых замыслов и общения детей; педагог-наблюдатель за играми детей и консультант в случае возникших трудностей.

Для правильного руководства игр воспитателю необходимо изучать интересы детей, их любимые игры, полноту и воспитательную ценность бытующих в группе игр; знать, как объединяются дети в игре: кто с кем любит играть, какова нравственная основа этих объединений, их устойчивость, характер отношений в игре и т.д.

В отечественной дошкольной педагогике вопросом руководства детскими играми занимались Д.В. Менджерицкая, Р.И. Жуковская, В.П. Залогина, Н.Я. Михайленко и др. Они считали, что используемые воспитателями приёмы руководства играми детей могут быть условно разделены на две группы: приёмы косвенного воздействия и приёмы прямого руководства.

Косвенное руководство игрой осуществляется путём обогащения знаний детей об окружающей общественной жизни, обновления игровых материалов и т.д., т.е. без непосредственного вмешательства в игру. Это сохраняет самостоятельность детей в процессе игры.

Прямые приёмы руководства (ролевое участие в игре, участие в сговоре детей, разъяснения, помощь, советы по ходу игры, предложение новой темы игры и др.) дают возможность целенаправленно влиять на содержание игры, взаимоотношения детей в игре, поведение играющих и т.д. Но необходимо не забывать, что основное условие использования этих приёмов – сохранение и развитие самостоятельности детей в игре.

Исследователь Н.Я. Михайленко в своей концепции о формировании сюжетной игры в дошкольном детстве, утверждает, что развитие самостоятельной игры детей происходит гораздо быстрее, если воспитатель целенаправленно руководит ею, формируя специфические игровые умения на протяжении всего дошкольного детства.

Автор выделяет три этапа формирования сюжетной игры.

На первом этапе (1,5-3 года) педагог, развёртывая игру, делает особый акцент на игровом действии с игрушками и предметами-заместителями, создаёт ситуации, которые стимулируют ребёнка к осуществлению условных действий с предметом.

На втором этапе (3 года-5 лет) воспитатель формирует у детей умение принимать роль, развёртывать ролевое взаимодействие, переходить в игре от одной роли к другой.



На третьем этапе (5-7 лет) дети должны овладеть умением придумывать новые разнообразные сюжеты игр, согласовывать игровые замыслы друг с другом.

Особенность процесса формирования игровых умений, по мнению Н.Я. Михайленко, заключается в том, что взрослый здесь не педагог, а равный партнёр: он как бы занимает позицию ребёнка и играет вместе с ним, сохраняя тем самым естественность игры. Вместе с тем, развёртывая совместную игру с детьми, воспитатель должен уже с раннего возраста ориентировать ребёнка на сверстника, при этом учить его игровому взаимодействию с партнёром на доступном для него уровне.

Важно помнить, что отношение педагога к игре, этой составляющей жизни ребенка, должно быть серьезным и ответственным, как к любой другой человеческой деятельности.

Таким образом, основным условием успешного развития сюжетно-ролевой игровой деятельности детей в детском саду, является профессиональное руководство воспитателем детской игрой, которое основано на умении педагога грамотно сочетать приёмы косвенного воздействия и приёмы прямого руководства играми. Планируя работу по руководству сюжетно-ролевыми играми детей, педагогу необходимо предусматривать обогащение содержания игры, расширение игрового опыта детей.

Сюжетно-ролевые игры XXI века:

поиск эффективных технологий и современных форм их организации

Лагунова Н.А., старший воспитатель
МАДОУ №24 «Дельфинчик»

Сюжетно-ролевая игра — одна из ключевых составляющих дошкольного образования, способствующая всестороннему развитию ребенка. В условиях стремительно меняющегося мира, традиционные формы игровых практик требуют адаптации под современные реалии. Это особенно важно в контексте требований Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования (ФГОС ДО), который акцентирует внимание на личностном развитии детей, формировании коммуникативных навыков и социализации.

Рассмотрим, какие технологии и подходы к организации сюжетно-ролевых игр могут эффективно применяться в дошкольной образовательной практике.

Современные тенденции в организации игрового процесса:

1. Интерактивность и использование цифровых технологий.

Цифровые устройства, такие как планшеты, интерактивные доски и мобильные приложения, открывают новые горизонты для развития сюжетно-ролевой игры. Например, дети могут использовать цифровые



платформы для создания собственных историй, разработки персонажей и сценариев. Однако стоит помнить, что цифровизация должна быть сбалансированной и органично вписываться в образовательный процесс, дополняя традиционную игру, а не заменяя её.

2. Проекты и междисциплинарные интеграции.

Одной из перспективных моделей является проектная деятельность, где дети участвуют в разработке и реализации сложных сюжетов, охватывающих несколько направлений развития. Например, создание космического корабля может включать элементы познания, искусства и литературы. Такие проекты развивают креативное мышление, умение работать в команде и решать комплексные задачи.

3. Ролевые игры на основе реальных профессий.

В современном мире востребованы профессии, связанные с высокими технологиями, экологией, медициной и инновациями. Включая эти темы в ролевые игры, педагоги помогают детям лучше понимать окружающий мир и формируют интерес к науке и технике. Игры в современные профессии позволяют развивать навыки критического мышления и ответственности.

4. Социальная направленность игр.

Важным аспектом современной педагогики является формирование социально значимых ценностей. Игры, направленные на развитие эмпатии, взаимопомощи и уважения к другим людям, способствуют созданию гармоничного общества будущего. Примером такой игры может стать моделирование ситуаций помощи друг другу в трудных ситуациях или участие в волонтерской деятельности.

Рассмотрим эффективные методики организации игровой деятельности.

1. Методика проблемного обучения.

Проблемное обучение предполагает постановку перед детьми задач, решение которых требует поиска новых знаний и способов действий. Например, если в игре «Пожарники» возникает ситуация с возгоранием, дети должны найти способы тушения огня, обсудить меры безопасности и придумать план эвакуации. Такой подход развивает самостоятельность и инициативность.

2. Технология кооперации и сотрудничества.

Коллективные сюжетно-ролевые игры учат детей взаимодействовать друг с другом, распределять роли и обязанности, приходить к компромиссу. Педагог может выступать в качестве фасилитатора, помогающего детям находить решения конфликтных ситуаций и строить эффективные коммуникации.



3. Методы рефлексивного анализа.

После завершения игры полезно проводить обсуждение, чтобы дети могли осмыслить свои действия, поделиться впечатлениями и сделать выводы. Рефлексия помогает закреплять полученные знания и умения, а также формировать осознанное отношение к игровому процессу.

Современные требования к образованию предполагают гибкость и адаптацию образовательных методик под быстро меняющиеся условия жизни. Сюжетно-ролевые игры остаются важным инструментом воспитания и обучения, однако их организация должна учитывать новейшие достижения науки и техники, а также социальные и культурные изменения. Использование инновационных подходов, таких как интеграция цифровых технологий, проектная деятельность и социальное направление игр, позволит педагогам создавать интересные и полезные игровые практики, соответствующие требованиям ФГОС ДО и ФОП ДО.

Сюжетно - ролевая игра старшего дошкольника: проектирование и развитие сюжетной линии на основе субъектного подхода

Волкова И.Ф., старший воспитатель

МАДОУ № 26 «Дюймовочка»



Сюжетно-ролевая игра – ведущий вид деятельности дошкольника, оказывающий значительное влияние на его психическое развитие. В старшем дошкольном возрасте игра приобретает особую сложность и глубину, отражая растущий опыт и социальные навыки ребенка. Эффективное использование сюжетно - ролевой игры в образовательном процессе требует грамотного проектирования и развития сюжетной

линии, основанного на субъектном подходе к каждому ребенку. Детскими психологами доказано, что только в сюжетно - ролевой игре реализуются детские потребности: в познании, в самостоятельности, в общении, в движении, в исследовании, в выплеске



впечатлений, в желании стать кем - либо, в удовлетворении уверенности в себе. Субъектный подход в проектировании сюжетно - ролевой игры предполагает признание ребёнка активным участником образовательного процесса, обладающим собственным опытом, интересами и потребностями. При проектировании сюжетно - ролевой игры с учетом субъектного подхода необходимо: изучение интересов и опыта детей; предоставление свободы выбора; опора на личный опыт, впечатления и чувства; создание поддерживающей среды, поощрение инициативы и творчества; совместное планирование игры, обсуждение возможных сюжетных линии, ролей, правил и атрибутов.



Педагог может использовать вариативные способы совместного планирования сюжетно - ролевой игры: чек – листы, азбуки, алфавиты интеллект -карты, «банк детских идей», навигационный план. Такие педагогические приемы позволяют учесть субъективную позицию каждого ребенка.

При проектировании сюжетной линии необходимо учитывать следующие аспекты: 1. Определение темы игры. 2. Выбор ролей. 3. Разработка сценария (ориентировочного): Сценарий должен быть гибким и предполагать возможность изменений в ходе игры.



4. Создание предметно-пространственной среды: Подготовьте материалы, оборудование и атрибуты, необходимые для реализации выбранного сюжета. Важно, чтобы материалы были доступны, разнообразны и стимулировали творчество детей. Поощряйте детей к самостоятельному изготовлению атрибутов.



При развитии сюжетной линии в процессе игры педагогу необходимо соблюдать следующие правила: - поддержка инициативы детей: взрослый должен поддерживать инициативу детей и давать им возможность самостоятельно развивать сюжетную линию; - создание проблемных ситуаций: проблемные ситуации стимулируют детей к поиску решений и проявлению творческих способностей; внесение новых элементов: взрослый может вносить новые элементы в сюжетную линию, чтобы поддержать интерес детей и обогатить игру; - роль взрослого: взрослый должен быть наблюдателем, фасилитатором и консультантом, он должен внимательно следить за ходом игры, помогать детям разрешать конфликты, предлагать новые идеи и ресурсы, но не навязывать свои решения.



Основными критериями (показателями) правильного проектирования сюжетно - ролевой игры педагогом на основе субъектного подхода можно считать, если:

- игра возникла на основе интересов и имеющегося опыта детей;
- дети принимали участие в планировании игры
- игровое пространство создано педагогами совместно с детьми на основе их способностей, интересов;
- дети проявляют инициативность и самостоятельность в игре.

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры, как методическое руководство

Оносова М.В., старший воспитатель
МБДОУ №20 «Кораблик»

Игра – самоценная форма активности ребёнка дошкольного возраста. Замена игры другими видами деятельности обедняет личность дошкольника, тормозит развитие общения как со сверстниками, так и со взрослыми, обедняет эмоциональный мир ребёнка. Следовательно, своевременное развитие игровой деятельности, достижение ребёнком творческих результатов в ней является особенно важным.

В наше скоротечное и насыщенное большим потоком информации время сюжетно ролевым играм уделяется немного времени, а их содержание часто не соответствует особенностям субкультуры современного ребёнка. Важно учитывать, что существуют игровые темы, которые явно утратили свою актуальность для современного



дошкольника (но по-прежнему представлены в предметно-развивающей среде детского сада, например, игры «Почта», «Библиотека», «Ателье» и др.)

Понятие «игра» передается словами, одновременно обозначающими радость, веселье. Это означает, что игра-деятельность, которая доставляет ребенку удовольствие, характеризуется эмоциональным подъемом.

Игра — это деятельность, которая одновременно протекает в двух планах. С одной стороны, игра подразумевает условность ситуации и содержит ряд условных элементов. С другой стороны, в игре имеется план реальных действий и отношений, так как детям нужно договариваться о том, что происходит в игре.

Игра — это деятельность, в которой ребенок воссоздает другие виды человеческой деятельности. Например, то, как мама ухаживает за ребенком, как доктор лечит зверей, как артист показывает спектакль, как воин стоит на страже добра и борется со злом. Принимая на себя разные социальные роли, ребенок осваивает в игре сложную систему человеческих отношений. Именно в игровой практике ребенок начинает понимать, что люди любят друг друга и проявляют заботу, защищают друг друга и помогают. Если соответствующая игровая практика не накоплена в дошкольном детстве, социальное развитие ребенка может быть осложнено.

Игра — добровольная деятельность, она несет в себе чувство свободы и удовольствия. Нельзя играть по принуждению. Пожалуй, для дошкольника это единственная деятельность, в которой он пользуется полной свободой и может выбирать, во что играть, с кем играть, сколько времени играть, какие игрушки брать.

Ведущее положение игры определяется не количеством времени, которое ребенок ей посвящает, а тем, что она удовлетворяет его основные потребности:

- стремление к самостоятельности, активному участию в жизни взрослых;
- потребность в познании окружающего мира;
- потребность в активных движениях;
- потребность в общении.

Значение игры заключается в том, что:

- формируется социальная компетентность ребенка, позволяющая ему занять достойное место в системе социальных взаимоотношений, стать креативной личностью;
- дети отражают в игре различные стороны жизни, особенно взаимоотношения, уточняют и практически апробируют знания о мире, в котором живут;
- в ходе игрового общения развиваются эмпатийные способности, проявляются индивидуальность и уникальность личности каждого ребенка;

- игра как социально-педагогическая форма организации жизни дошкольника может обеспечить заинтересованное вхождение в общество;
- выступая в роли взрослого, ребенок информирует сверстников, творчески использует усвоенные знания и умения, контролирует и оценивает себя и других, что необходимо сначала для обучения в школе, а затем в профессиональной деятельности;
- игра просто увлекает ребенка, доставляет ему радость, вызывает положительные чувства и переживания.

Игры детей отличаются большим разнообразием. Они различны по содержанию, способам организации, значению для развития и воспитания ребенка, используемым в ней предметам.

Активность детей (при условии сформированности определенного уровня игровых действий и умений) имеет инициативный, творческий характер – ребята способны самостоятельно поставить игровую цель, развить замысел игры и найти нужные способы решения игровых задач. К этой группе относятся сюжетные и познавательные игры.

Сюжетно - ролевая игра - это главный и самый развивающий вид деятельности ребенка. Говоря, о сюжетно – ролевой игре как деятельности, мы говорим и о её процессе. Если в любой другой, неигровой, деятельности важна прежде всего цель, результат, то в игре важен в основном процесс, так как видимой цели игра не имеет.

Именно интерес к самому процессу игры является той движущей силой, которая позволяет игре длиться. Трудиться, например, можно и с радостными чувствами, и с неприязнью. Сюжетно – ролевая игра без получения удовольствия невозможна. Игра всегда радостна для ее участников.

Если в сюжетно – ролевой игре возникают отрицательные эмоции, то она прекращается. Как уже было сказано, сюжетно – ролевая игра - вид деятельности, мотив которой заключается не в результатах, а в самом процессе. Для ребёнка игра - средство самореализации и самовыражения. Она позволяет ему выйти за пределы ограниченного детского мира и построить собственный мир.

Игра обеспечивает ребёнку эмоциональное благополучие, позволяет реализовать самые разные стремления и желания и, прежде всего, желание действовать, как взрослые, желание управлять предметами. В структуру сюжетно – ролевой игры как процесса входят:

- роли, взятые на себя играющими;
- игровые действия как средство реализации этих ролей;
- игровое употребление предметов, т.е. замещение реальных вещей игровыми, условными;
- реальные отношения между играющими;



- сюжет (содержание) — область действительности, условно воспроизводимая в игре.

Сюжеты детских игр разнообразны:

- игры с бытовым сюжетом (семья, детский сад, прогулка, День рождения, приготовление обеда);
- игры с производственным сюжетом (стройка, больница, магазин, школа, поезд);
- игры с общественно-политическим сюжетом (война, индейцы, партизаны, митинг).

Сюжеты игр стареют и отмирают, теряя свою актуальность и привлекательность. С точки зрения содержания наиболее распространенными сюжетами являются (С.А. Шмаков):

- профессиональные;
- военизированные («стрелялки», «догонялки», по мотивам мультфильмов);
- созидательные (строительство);
- поиска и открытия (путешествия, «космос»);
- связанные с искусством («цирк», «театр»);
- сказочные;
- фантастические;
- этнографические («в индейцев»).

«Нет такой стороны воспитания, на которую обстановка не оказывала бы влияние, нет способности, которая находилась бы в прямой зависимости от непосредственно окружающего ребёнка конкретного мира. Тот, кому удастся создать такую обстановку, облегчит свой труд в высшей степени. Среди неё ребёнок будет жить – развиваться собственно самодовлеющей жизнью, его духовный рост будет совершенствоваться из самого себя, от природы...» Е.И. Тихеева

Понятие развивающая предметно-пространственная среда определяется как «система материальных объектов деятельности ребенка, функционально моделирующая содержание его духовного и физического развития». ФГОС дошкольного образования выдвигает следующие требования к развивающей предметно — развивающей среде ДООУ - среда должна быть:

- содержательно-насыщенной,
- трансформируемой,
- полифункциональной,
- вариативной,
- доступной,
- безопасной.

Воспитателю необходимо стать привлекательным для ребенка игровым партнером, который приносит в детскую игру новое содержание и новые умения. Обучение игре

представляет собой механизм естественной помощи воспитателя ребенку. Оно включает непосредственное взаимодействие воспитателя с детьми в игре, наблюдение за игрой детей, изучение детских возможностей и перспектив развития игры.

Технологические карты игры и организации игры, являющиеся методическим руководством для организации сюжетно-ролевых игр детей дошкольного возраста, включают описание:

- цели и задач (планируемого результата);
- предварительной работы (подготовки);
- развивающей предметно-игровой среды (материалов и оборудования);
- ролевых кустов (главных и второстепенных ролей);
- предполагаемых игровых действий;
- этапов руководства (организационно-мотивационный; постановка проблемы; знакомство с содержанием; практический – методы и приемы; заключение – рефлексия) вариантов начала игры; вариантов окончания игры;
- игр-спутников.

Таким образом, основным условием успешного развития сюжетно-ролевой игровой деятельности детей в детском саду, является профессиональное руководство воспитателем детской игрой, которое основано на умении педагога грамотно сочетать приёмы косвенного воздействия и приёмы прямого руководства играми. Планируя работу по руководству сюжетно-ролевыми играми детей, педагогу необходимо предусматривать обогащение содержания игры, расширение игрового опыта детей.



Опытно-поисковая и исследовательская деятельность (педагогические технологии, инструментарий)

Технологическая карта №1

«Интернет-магазин» (подготовительная группа)

Соловьева Н.А., воспитатель

МБДОУ №20 «Кораблик»

Цель: Создать условия для игровой деятельности детей.

Задачи:

Образовательные:

- Закреплять знания о работе интернет-магазина, профессиях, связанных с интернет-магазином: менеджер, кладовщик, курьер, управляющий;

- Формировать понятие, что такое стоимость (цена) товара, покупка, продажа, как, где и через кого можно осуществить.

Развивающие:

- Помочь создать игровую обстановку;
- Способствовать формированию умения взаимодействовать между теми, кто выбрал определенные роли.

Воспитательные:

- Воспитывать дружеские взаимоотношения;
- Воспитывать навыки культурного поведения в общественных местах.

Активизация словаря: менеджер, кладовщик, курьер, управляющий. Деньги на зарплатной карте, чеки, ценники, каталог (прайс-лист), товар, упаковка, стоимость товара, служба доставки товара.

Оборудование: товары, деньги на зарплатной карте, чеки, ценники, детские игрушки, пылесос (картинки)

Предварительная работа:

- Рассматривание иллюстраций с изображением магазинов, его отделов.

понятия «интернет-магазин»

- Беседы: «Что такое магазин?»; «Какие бывают магазины?»; «Что такое интернет-магазин?»; «Кто работает в интернет магазине?»; «Для чего нужен интернет-магазин?».



- Чтение художественной литературы, стихов, загадки о профессиях;
- Дидактические игры: «Профессии», «Что лишнее», «Кто назовет больше действий», «Кому, что нужно для работы?».

- Просмотр презентации: «Магазин игрушек»; «Продуктовый»; «магазин бытовой техники»; «Как устроен интернет-магазин».

Продуктивная деятельность:

Изготовление с детьми атрибутов – каталог товаров с условными ценами, планшеты, прайс-листы (фото товара, его цена), зарплатные карты, коробочки разных размеров (для упаковки товара).

Работа с родителями:

- Предложить родителям посетить с детьми любой магазин и обратить внимание на товар с ценниками.

Ход игры:

Организация сюжетно-ролевой игры.

Определение игровой ситуации, количество ролей: члены семьи, менеджер, кладовщик, курьер, управляющий.

Распределение ролей.

Взаимодействие между собой, определение хода событий, их развития в соответствии с игрой.

Создание предметно-игровой среды.

Обсуждение действий в соответствии с игрой:

Семья.

Проблемная ситуация – Новогодние игрушки; сломался пылесос. Семья рассматривает каталог товаров, определяется с его необходимостью и ценой (сопоставляют возможность купить товар с количеством рублей на зарплатной карте) и производят покупку с карты (переклеивают яркий ценник на планшет «прайс-лист»)

Менеджеры.

Прайс листы попадают на планшет менеджеров (их переносит управляющий магазином). Менеджеры сверяют прайс-листы и определяют правильность оплаченных товаров, идут на склад для оформления заказа.

Кладовщик.

Прайс-листы попадают на планшет кладовщика. Кладовщик выдает товар менеджеру. Менеджер проверяет соответствие упаковки и товара, тот ли товар лежит в упаковке и относит в курьерскую службу.

Курьер.



Собирает все упакованные товары и развозит по адресам.

Управляющий интернет-магазином.

Следит за его работой и переносит прайс-листы от семьи к семье, к работникам магазина(семья-менеджер-кладовщик-курьер). Следит за действиями сотрудников своего магазина.

Ролевой куст.

Семья 1

Папа: – Скоро новый год надо обновить новогодние игрушки.

Мама: – Надо посмотреть разноцветные шары разного размера.

Дети: – Можно выбрать и мишуру.

Папа: – Надо с выбором игрушек уложиться в определенную сумму.

Мама: – Мы посмотрим в каталоге и определимся.

Папа: - Мы сможем купить набор шариков из 6 штук.

Мама: - Я нашла набор мишуры из 3штук.

Папа: - Нам как раз хватит этой суммы для оплаты.

Переклеивают ценники с картинкой игрушек из каталога на прайс-лист.

Семья 2

Мама: – У нас сломался пылесос, может новый купим?

Папа: – Надо посмотреть по каталогу.

Мама: – Посмотри, есть моющий.

Папа: – Посмотрим сколько денег на карте, на моющий пылесос нам не хватает денег.

Купим обычный, подкопим и купим моющий.

Мама: - Я согласна.

Переклеивают ценники с картинкой пылесоса из каталога на прайс-лист.

Менеджеры –кладовщик.

1менеджер: – У меня товар оплачен правильно.

2менеджер: – У меня все товары оплачены верно. Можно оформлять заказ.

Менеджеры идут на склад.

1менеджер: – Добрый день! Мне нужно выдать вот такие (елочные игрушки- картинки) товары, пожалуйста.

Кладовщик: - Здравствуйте! Подождите пожалуйста, сейчас принесу (по прайс-листу выдается товар).

Кладовщик: - Давайте проверим! Набор шаров 6 штук, набор мишуры из 3 штук.

Менеджер: - Да, все верно. Спасибо!



2менеджер: Добрый день! Мне нужно выдать вот такой товар (пылесос простой марки «Чистюля»), пожалуйста.

Кладовщик: - Здравствуйте! Подождите пожалуйста, сейчас принесу (по прайс-листу выдается товар).

Кладовщик: - Давайте проверим! Пылесос простой марки «Чистюля».

Менеджер: - Да, все верно. Спасибо!

Менеджер1-семья1.

Менеджеры созваниваются с покупателями:

Менеджер1: - Добрый день! Это вас беспокоит интернет-магазин «Разные штучки». Ваш товар готов к отправке. Вам удобно будет, если мы его привезем сегодня днем?

Семья1: - Здравствуйте! Днем не получится. Товар возможно доставить вечером?

Менджер1: - Да мы можем подвезти товар в 18.00 часов.

Семья1: - Спасибо, мы будем ждать. До свидания.

Менеджер 2-семья2.

Менеджер 2: - Добрый день! Это вас беспокоит интернет-магазин «Разные штучки». Ваш товар готов к отправке. Когда удобно его вам доставить?

Семья2: - Здравствуйте! Вы можете доставить товар сегодня в любое время.

Менеджер2: - Хорошо, мы привезем товар в 14.00 часа.

Семья2: - Спасибо! До свидания!

Менеджер-курьер.

Курьер: - Здравствуйте!

Менеджер1:- Здравствуйте! Этот заказ необходимо доставить сегодня по этому адресу в 18.00 часов. (отдает прайс-лист курьеру с наклейкой-товаром «елочные игрушки и мишура» и адресом заказчика).

Менеджер2: - Здравствуйте! Этот заказ нужно доставить сегодня в 14.00 часов по этому адресу. (отдает прайс-лист курьеру с наклейкой-товаром пылесос «Чистюля» и адресом заказчика).

Курьер уносит заказы в машину и везет по адресам по установленному порядку.

Курьер – семья1:

Курьер: - Добрый день! Служба доставки интернет-магазина «Разные штучки». Примите пожалуйста, свой товар!

Семья: - Здравствуйте! (забирает товар, распаковывает, рассматривает)

Спасибо! До свидания!

Курьер: - Пожалуйста! До свидания!



Курьер – семья2:

Курьер: - Добрый вечер! Служба доставки интернет-магазина «Разные штучки». Примите пожалуйста, свой заказ!

Семья2: - Добрый вечер! (забирает товар, распаковывает, рассматривает).

Спасибо! До свидания!

Курьер: - Пожалуйста! До свидания!

После того, как товары развезли. Управляющий хвалит за выполненную работу сотрудников магазина.

Управляющий – курьер:

Управляющий: - Ты сегодня молодец! Товар был хрупкий, ты был осторожен с ним, доставил целым.

Курьер: - Спасибо!

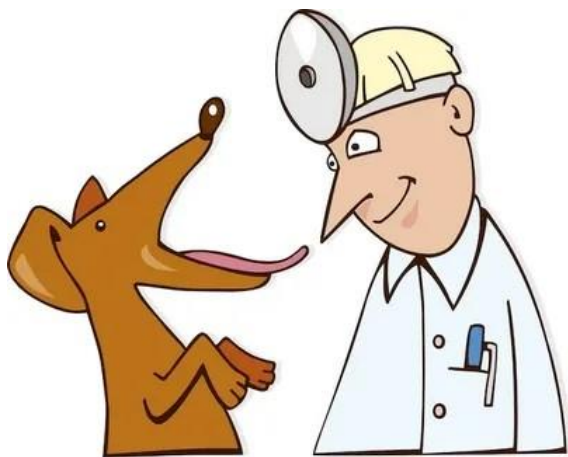
Игра по желанию детей продолжается.

Технологическая карта №2

«Ветлечебница» (старший дошкольный возраст)

Иванова Л.А., воспитатель

МБДОУ №20 «Кораблик»



Задачи:

Обучающие

- вызвать у детей интерес к профессии ветеринарного врача,
- научить правильно называть оборудование ветеринарного врача, которыми пользуется при работе с больными животными,
- формировать умение самостоятельно вступать в ролевое взаимодействие друг с другом;

Развивающие

- развивать диалогическую речь, развивать умение слушать собеседника,
- развивать умение использовать предметы- заместители;

Воспитательные

- воспитывать заботливое отношение к животным, доброту, отзывчивость, культуру общения, дружеское взаимоотношение.

Развивающая предметно-игровая среда: животные - игрушки мягкие, халаты, шапочки, карандаш и бланки рецептов, фонендоскоп,



градусник, бинт, вата, пинцет, ножницы, шприц, мази, таблетки, пластырь, порошки, корм и лекарства для животных, поводок, ошейник, сумки-переноски, плакаты, вывеска, пеленки, перчатки, кассовый аппарат, банковские карты, деньги, плакаты.

Предварительная работа:

- Накануне педагог предлагает принести в группу, любимую игрушку-животное.
- Беседа с детьми о работе ветеринарного врача
- Рассматривание медицинских инструментов: фонендоскоп, шпатель, термометр, пинцет, шприц.
- Просмотр м/м «Ветеринарная клиника»
- Экскурсия в медицинский кабинет детского сада. Наблюдение за работой врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы)
- Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит», рассматривание иллюстраций к сказке. Беседа на тему «Для чего нужны ветеринарные клиники?»,
- Чтение Е.Чарушин «Про Томку», «Никита доктор».
- Рисование на тему «Моё любимое животное»,
- Изготовление таблеток из пластилина, карточек пациентов, рецептов (картинки с изображением: таблеток, пузырьков, тюбиков, витамин), направлений: карточки с изображением бинтов (на перевязку), с изображением шприца (на прививку или укол).

Предполагаемые (предлагаемые) роли:

Ветеринарный врач - проводит осмотр и определяет лечение животных

Медсестра помогает врачу-ветеринару, обрабатывает и перевязывает раны, выписывает рецепты, даёт витамины, делает уколы и прививки.

Фармацевт-работник ветеринарной аптеки продает лекарства, которые написаны в рецепте.

Регистратор/администратор - отвечает на звонки, ведет запись на прием, направляет посетителей на прием к ветеринару и выдает справки

Грумер- расчесывает, моет, проводит гигиенические процедуры: чистка зубов, ушей, обрезка когтей.

Люди с больными животными (пациентами)

Рольевые кусты:

- Осмотр пациентов врачом
- Фармацевт выдает лекарства
- Медсестра ставит прививки
- Администратор выписывает медицинскую карту
- Пациенты общаются друг с другом



Рольевые диалоги:

1.-Здравствуйте, можно к Вам? Заходит первый посетитель с кошечкой к врачу.

-Здравствуйте. Проходите. Что у вас случилось? На что жалуетесь?

-Моя кошечка второй день ничего не ест, только спит? Что с ней? Помогите пожалуйста.

-Хорошо. Положите кошку на стол. Сейчас мы её осмотрим.

Ветеринар смотрит рот, ставит градусник.

- С вашей кошкой всё хорошо, у неё просто болит животик, но скоро перестанет, медсестра отдает рецепт на витамины.

2. Ветеринар: Здравствуйте! Кто пришел? Что беспокоит вашего питомца?

Хозяйка: Мой котенок плохо ест.

Ветеринар: (ведет осмотр больного –слушает, измеряет температуру, ставит диагноз, выписывает рецепт-карточка со значком) Хозяйка: идет в аптеку.

- Спасибо Вам. До свидания.

- До свидания.

3. Провизор: смотрит на рецепт со значком. Выдает лекарство с нужным лекарством, называет стоимость.

4. Посетитель с двумя собаками.

Ветеринар: Здравствуйте! Как зовут ваших питомцев? Что случилось?

Хозяин: Мои собаки гуляли и порезали лапы о стекло.

Ветеринар: выписывает рецепт (карточка со значком- бинты).

5. Пациент: «Здравствуйте доктор»

Ветеринарный врач: Чем я вам могу помочь?

Посетитель: моему коту «Барсику» нужно сделать прививку.

Ветеринарный врач осматривает животное (слушает, измеряет температуру, проверяет уши, горло), выдает направление (карточка с изображением шприца)

6.Процедурный кабинет.

Пациент: Добрый день. Мы к вам, нас направил доктор, нам надо поставить укол

Медсестра: Добрый день. Проходите. Подержите пожалуйста вашего питомца (отмеряет с помощью мерки необходимое количество жидкого лекарства, набирает лекарство в шприц, делает укол). До свидания. Будьте здоровы.

7.Администратор: Здравствуйте. Что у вас случилось?

Пациент: У Барсика болит ушко.

Администратор: Сейчас я выпишу вам карту. Как зовут вашего питомца?

Пациент: Барсик.



Администратор: Карта готова, проходите к доктору.

8.Администратор: Добрый день. Что у вас случилось?

Пациент: Грей неудачно прыгнул, нога опухла, он не может на нее встать.

Администратор: Мы вам поможем. Вот вам карточка. Подождите у кабинета немножко, там другой пациент. Почитайте пока плакаты, вам будет интересно.

8. Фармацевт: Здравствуйте, что вы хотите?

Покупатель: Дайте мне, пожалуйста, витамины для моей собаки

Фармацевт: Вот, пожалуйста, они самые хорошие и не дорогие. Вы чем будете расплачиваться: картой или деньгами?

Покупатель: Картой. Спасибо. До свидания.

Фармацевт: Пожалуйста. До свидания.

Руководство игрой:

Взрослый берет на себя роль заведующего клиникой. Помогает детям по ситуации, задает наводящие вопросы.

В конце игры:

Закрепление полученных знаний:

- Как называется больница для зверей?
- Какой доктор лечит зверей?
- Какая роль получилась самой интересной?
- Кому было сложно справиться с ролью?
- В чём была сложность?
- Всем спасибо за игру. Молодцы!

Предполагаемый результат:

дети узнают профессию ветеринарного врача, его работу с больными животными, также научатся вести диалог в назначенной им роли, научатся правильно излагать проблему, подбирать нужные атрибуты для конкретной болезни.

Игры спутники:

Дом, Магазин «Усатый-полосатый», Такси



Технологическая карта №3

«Пограничники»

Мартынова М.В., воспитатель

МАДОУ №2 «Ёлочка»



Цель: Способствование военно-патриотической подготовке дошкольников, воспитание патриотизма, смелости, выносливости.

Игровой материал: Игрушки: пистолеты, автоматы, погоны, палатка (для оборудования медсанчасти), санитарные сумки, бинт, вата, фляжка, телефон, бинокль, котёл, кружки.

Игровые роли: Командующий армией, командир заставы и наряда, шпионы, разведчики, связные, снайперы, врач, санитарки, рядовые пограничники, горнист.

Подготовка к игре: Беседа о трудной и почётной службе в пограничных войсках. Чтение рассказов о пограничниках. Просмотр кинофильма. Рисование на тему «Граница». Изготовление вместе с воспитателем атрибутов для игры.

Следующим этапом при подготовке к игре можно провести манёвры перед игрой: метание в цель, изучение простейших топографических знаков, построение по сигналу тревоги, перевязку раненых, упражнения на наблюдательность, переход по бревну, переползание по-пластунски, можно организовать военно-спортивную эстафету.

Воспитатель может предложить провести соревнования двух «погранзастав» по выполнению заданий: «Обнаружить и задержать нарушителя границы», «Доставить срочный пакет», «Расшифровать срочное донесение (в виде ребуса).

За день до игры распределяются роли, чтобы дети вместе с воспитателем подготовили все необходимое для разыгрывания ролей. Участники игры находят подходящее место на площадке детского сада для заставы. Оборудуют штаб, санчасть, договариваются о том, где проходит граница.

Ход игры: Воспитатель делит детей на подгруппы: пограничный патруль, снайперы, шпионы, санитарки.

Командир выводит пограничников на открытое место рядом с границей (проведённая красным мелом линия на асфальте) и говорит: «Нам доверено охранять границу. Стало известно, что в нашу сторону идут несколько нарушителей. Наша задача задержать их. Знайте, враг хитёр, будет умело



маскироваться». Затем вдоль границы зашагали патрули, они оглядываются по сторонам, прислушиваются к шорохам.

У разведчиков своё боевое задание, командир их ведёт по дорожке и говорит: «Идите по пути и запоминайте, пройдёте десять шагов и возвращайтесь обратно, чтобы доложить мне что увидели и услышали, потом снова идите той же дорогой и смотрите в оба- всё ли на ней так, как было».

Пока разведчики докладывают, что заметили, воспитатель делает скрытые «следы» нарушителей (след, тайник, окурок (сделанный из бумаги), сломанная ветка и другое). Разведчики снова идут по тропе и внимательно её осматривают.

Снайперы в другой стороне площадки соревнуются в меткости. Педагог ставит щит-мишень. Каждый снайпер получает пол мешка боеприпасов-еловых шишек. Командир даёт задание стрелять по-разному: с места, с разбега, лёжа, с колена.

Шпионы идут на свою территорию и выбирают место для вылазки. Санчасть готовится к приёму раненых и отправляет несколько санитарок на границу – подбирать раненых и оказывать им помощь.

Когда все участники займут свои места, воспитатель даёт команду горнисту - это сигнал о том, что граница на замке. Нарушители могут начинать вылазку.

Шпионы подходят к границе и говорят пограничникам, что они спецчасть, которую послали для помощи пограничникам. Патруль требует показать, что у них в рюкзаках и документы. Нарушители показывают документы, когда им приказывают показать рюкзак, нарушители начинают стрелять и убегают. Начинается погоня, стрельба, появляются раненые – их подбирают санитарки и оказывают первую помощь. Пограничники поймали нарушителей границы и доставляют их в штаб к командиру, где он с ними беседует (с какой целью переходили границу, какие действия должны были осуществлять на территории России). Санитарки доставляют раненых в санчасть, где им оказывают помощь.

По окончании игры командующий армией зачитывает приказ: «Всем бойцам, участвующим в боевой операции, за ловкость, смелость, находчивость объявляется благодарность. Приказываю всех без исключения бойцов наградить медалями».



Технологическая карта №4

«Банк»

Барановская И.Л., воспитатель

МБДОУ №20 «Кораблик»

Цель: формирование у детей дошкольного возраста навыков и умения играть в сюжетно-ролевую игру «Банк».

Задачи: развивать и обогащать сюжет игры в «банк» и подводить к самостоятельному созданию игровых замыслов; учить выполнять игровые действия в соответствии с общим игровым замыслом; учить подбирать предметы и атрибуты для игры; воспитывать дружеские взаимоотношения.

Развивающая предметно-игровая среда:

Администратор / управляющий

Стол для администратора, табличка, бейдж, телефон, ноутбук, пластиковые карты.

Клиенты

Деньги, паспорт, сберкнижка, квитанции, бусы, сумки, шляпы, банты, заколки, телефоны, др.

Кассир-оператор

Шейные платки, стойка, кассовый аппарат с деньгами.

Консультант

Терминал для выбора операции, косынка, бейдж.

Охранник

Кепка, бейдж, рация.

Предварительная работа

Работа с родителями

Экскурсия родителей с детьми в банк

Чтение художественной литературы

Кларина Л. «Уроки Гнома Эконома и Феи Экономики», Лада И. «Новый дом», Бомент А. «Дом, в котором мы живем», Габе Д. «Работа», Липсиц И. «Удивительные приключения в стране экономики», Корчак Я. «Маленький бизнесмен», Кнышов Л.



«Экономика для малышей, или как Миша стал бизнесменом», «Сказочное путешествие Экономикса и его друзей»

Продуктивные виды деятельности

- Изготовление банкнот и банковских карточек.
- Рисование денег своей группы, документов, «монеты».
- Беседы с детьми: «Как играть». «Какие роли». «Что такое цена».
- «Перспектива покупок». «Деньги. Какие бывают деньги. Зачем нужны людям деньги»
- Дидактические игры: «Сделай покупку», «Рынок одного товара», «Цепочка экономических слов»

- Экскурсии: к Сбербанку, в магазин.
- Изготовление макета банкомата.
- Изготовление денег, пластиковых карт.
- Изготовление табличек-стоек.
- Изготовление бейджей с изображением специальностей.
- Рассказ воспитателя на тему: «Профессия кассир-оператор».
- Рассматривание картин и иллюстраций банка.
- Проигрывание ситуаций: «Вежливый администратор», «Разговор продавца с покупателем», «Работа кассира».

Дидактическая игра «Какой» или «Что из чего».

Беседа о том, какая валюта бывает в разных странах.

Беседа на тему: «Как я побывал в банке».

Показ презентации «Что такое кредит» (на примере игрушек, книг).

Предлагаемые роли (игровые действия):

Администратор/ управляющий

Принимает персонал на работу, встречает посетителей, помогает персоналу в работе.
Выдает пластиковые карты, оформляет кредит.

Клиенты

Встают в очередь к терминалу, берут талон,
по очереди подходят к свободному кассиру-оператору, озвучивают необходимую операцию.

Кассир-оператор

Выслушивают клиента, общаются, совершают необходимую операцию. Выдают деньги. Принимают оплату по квитанции.

Консультант



Встречает клиентов на входе, интересуется какую операцию они хотят произвести.

Охранник

Обеспечивает порядок в банке. Звонит звонок, оповещающий о закрытии банка. Охранник проходит по залу банка и оповещает присутствующих о том, что через 5 минут банк закрывается.

Выждав время, охранник идет провожать последних посетителей.

Ролевые кусты:

Администратор/ управляющий – клиент

Администратор/ управляющий – персонал банка

Клиент – кассир

Клиент – консультант

Клиент – администратор

Кассир-оператор – клиент

Консультант – клиент

Охранник – клиенты

Речевые диалоги:

Администратор/ управляющий

Здравствуйте.

Нам на работу требуются ...

Рады Вас видеть. Проходите.

Приходите к нам еще.

Клиенты

Здравствуйте.

Я хотел бы получить кредит.

Мне нужно обменять валюту.

Мне нужно снять деньги со сберкнижки.

Мне нужно оплатить квитанцию за детский сад.

Я могу получить пособие?

Спасибо.

Кассир-оператор

Здравствуйте.

Какую операцию вы хотите совершить?

Подождите одну минуту.

Спасибо.

Консультант



Здравствуйте.

Чем могу помочь?

Проходите, пожалуйста.

Охранник

Банк закрывается на обед,
просьба посетителей покинуть банк.

Игры - спутники

«Кафэ», «Автомастерская», «Семья», «Инкассаторы», «Больница», «Салон красоты», «Автосалон».

Технологическая карта №5

"Бюро путешествий"

Бровко Н.В., учитель-логопед

МАДОУ №19 «Чебурашка»

Цель игры:

Формировать у детей представление о своем родном городе, развивать навыки сотрудничества, коммуникации, а также расширять кругозор детей в области туризма и родной культуры.

Задачи:

1. Расширить представление детей о родном городе.
2. Развивать навыки планирования путешествий и общения.
3. Укрепить социализацию, работая в группе.
4. Развивать воображение и творческое мышление.
5. Учить работать с картой, ориентироваться в пространстве.

1. Описание ролей:

- **Гид:** рассказывает о местах в родном городе, о достопримечательностях.
- **Путешественник:** выбирает маршрут и задает вопросы гиду.
- **Кассир:** управляет билетами, продажей билетов на экскурсии.



- **Пожилой горожанин:** старожил города, рассказывает истории и легенды о родном городе.

- **Эксперт по туризму:** консультирует о безопасности путешествий и интересных маршрутах.

Предварительная подготовка:

- Изготовление карт города.
- Подготовка макетов достопримечательностей (например, фотографии или игрушки).
- Пропуски и билеты для "путешественников".
- Информационные карточки для всех ролей (например, описание обязанностей для гида, картину города для пожилого горожанина).

2. Сюжетная линия:

- **Вводная ситуация:** в родном городе открылось новое Бюро путешествий, которое помогает всем желающим познакомиться с родным городом. Все жители города приглашаются на экскурсии, но для этого нужно организовать и подготовить маршрут.

- **Начало игры:** Группа детей делится на роли, выбирается ведущий. Дети начинают готовить экскурсию по родному городу, разрабатывая маршрут и делая важные открытия.

- **Развитие сюжета:**

- Путешественники выбирают, какие достопримечательности они хотят посетить (могут быть предложены такие места, как парк, музей, памятники, исторические здания).

- Гид и пожилой горожанин рассказывают интересные факты и истории о родном городе.

- Эксперт по туризму может провести инструктаж по безопасности.

- Кассир выдаёт билеты путешественникам, и каждый отправляется на выбранную экскурсию.

Линии развития:

1. **Линия "Гид - рассказ о достопримечательностях":** гиду нужно рассказать о культурных и исторических объектах города. Для каждого объекта предусмотрены интересные факты.

- Местная школа
- Центральный парк
- Площадь города с памятником основателю
- Музей города



2. **Линия "Путешествие по городу"**: путешественники с помощью карты выбирают маршрут и идут по нему, обращая внимание на главные объекты. Каждый участник экскурсии останавливается, чтобы послушать рассказы о месте.

3. **Линия "Вопросы и ответы"**: путешественники могут задавать вопросы старожилам города или гиду по поводу интересных фактов. Они могут спросить, как изменился город, как он возник, что важного произошло, в определенный период истории города.

3. Картинные алгоритмы для игры:

1. Алгоритм "Как выбрать маршрут":

1. Выбираем из предложенных объектов города.
2. Смотрим на карту города, определяем места, которые хотим посетить.
3. Обсуждаем, какие достопримечательности для нас самые интересные.
4. Прогнозируем, сколько времени потребуется на осмотр каждого объекта.

Изображение:

- Карта города с обозначением достопримечательностей.
- Пути путешествия, как отмеченные линии, где дети могут выбрать, по какому маршруту идти.

2. Алгоритм "Как подготовить экскурсию":

1. Разрабатываем маршрут, куда отправится группа.
2. Подготавливаем нужные атрибуты (например, визуальные материалы о месте, карточки с фактами).
3. Проговариваем, что будем рассказывать.

Изображение:

- Составление расписания с указанием времени для каждой остановки.
- Иллюстрации объектов, которые путешественники будут исследовать.

3. Алгоритм "Как получить билет и отправиться в путешествие":

1. Путешественник подходит к кассе.
2. Покупает билет у кассира.
3. Проходит к выходу на стартовую точку маршрута.
4. Начинает экскурсию.

Изображение:

- Билет, который путешественник получит.
- Кассир, который продаёт билеты.

4. Ожидаемые результаты:

- У детей развивается представление о родном городе.



- Понимание значимости культурных и исторических объектов.
- Развитие коммуникативных навыков через ролевую игру.
- Развитие способности работать в группе и принимать решения.

Материалы:

- Карты города.
- Фото достопримечательностей.
- Билеты и пропуски для путешественников.
- Картинки для объяснений ролей.

Эта игра способствует познанию родного города, обучению детей работать в команде, а также помогает им развивать речь, креативность и организаторские навыки.

Технологическая карта №6

«Волонтерская деятельность»

Дементиевская М.А., тьютор
МАДОУ №24 «Дельфинчик»

Цель: формировать у детей умения играть в сюжетно-ролевую игру, выполняя роли волонтеров и получателей помощи, поступая в соответствии с правилами и общим игровым замыслом, формирование коммуникативной компетентности и социальной ответственности.

Задачи:

1. Обучающая: - познакомить с основными понятиями волонтерской деятельности, основными направлениями и значением в жизни социума; - учить детей принимать на себя роль и отражать в игре разнообразные трудовые действия, используя инструменты и атрибуты волонтеров и получателей помощи; - учить осуществлять игровые действия в соответствии с выбранной ролью.
2. Развивающая: - создать условия для проявления у детей интереса к сюжетно-ролевым играм; - развивать диалогическую речь; - учить подбирать атрибуты для игры, стимулировать творческую активность в игре, развивать мыслительные процессы.



3. Воспитательная: обогащать опыт применения социально-значимой активности, развивать социальную ответственность - создать условия для воспитания добрых чувств, доброжелательного отношения, уважения, сострадания к своим согражданам, нуждающихся в помощи, понимания важности благотворительной деятельности в родной стране; - развивать способность детей понимать и учитывать интересы и чувства свои и других во взаимодействии.

Планируемый результат: - дети освоили основы волонтерской деятельности, у них формируется готовность к активному участию в социальной жизни, развивается патриотизм; - дети проявляют доброту, вежливость, отзывчивость, осознали и почувствовали, что делать добро приятно и значимо; - дети научились принимать на себя роли и осуществлять игровые действия, используя атрибуты для сюжетно-ролевой игры «Волонтерская деятельность»

Предварительная работа:

Беседы «Кто такой волонтер?», «Чем занимаются волонтеры?», «Какие виды волонтерской деятельности существуют?», «Зачем становиться волонтером?», «Как можно им стать?»

Рассматривание картин, иллюстраций (презентаций), фото о каждом виде волонтерской деятельности.

Социальное волонтерство:

Оборудование:

Жилеты волонтеров с эмблемами «Я – волонтер!», «Море добра и заботы»

Игрушечные продукты, контейнеры под еду.

Роли:

Волонтеры - организуют раздачу еды, обслуживают посетителей.

Посетители - приходят за помощью.

Вариант игры: Бесплатная раздача еды

Педагог сообщает детям о том, что получила по почте письмо от благотворительного фонда «Пища для души» с приглашением помочь в благотворительной акции по раздаче бесплатной еды для нуждающихся (временно безработные, семьи с детьми, пожилые люди). Спрашивает ребят, хотят ли они поучаствовать в этом важном событии. Акцентирует внимание на том, что важно не только накормить их, но и создать дружелюбную атмосферу, а для этого важно быть добрым и отзывчивым. В конце игры педагог подводит ребят к выводу о том, что они смогли накормить многих людей, помогли им, сделали доброе дело.

Вариант диалогов:



Волонтер: «Здравствуйте, мы очень рады вас видеть. Мы здесь, чтобы помочь вам. Пожалуйста, подходите к столу. Что вам положить?»

Посетитель: «Здравствуйте, я оказался без работы и у меня нет денег на еду. Можно суп и макароны, а еще горячий чай».

Волонтер: «Возьмите, пожалуйста, приятного аппетита. Если хотите, можете взять еще и фрукты».

Посетитель: «Спасибо большое, вы меня очень выручили».

Волонтер: «Здравствуйте, мы рады вас видеть. Как мы можем помочь вам сегодня?»

Посетитель: «Здравствуйте, я слышал о раздаче еды и пришел за помощью».

Волонтер: ««Я вижу вы больны и вам, наверное, сложно выходить из дома. Давайте мы соберем для вас пакет с продуктами на несколько дней. Что вам больше всего нужно?»

Посетитель: Овощи, крупы и молоко на завтрак и немного хлеба.

Волонтер: ««Сейчас мы подготовим все необходимое, если нужна помощь, чтобы донести пакет до дома – дайте знать».

Посетитель: «Спасибо, сейчас мне действительно трудно добираться до магазина и унести пакет с продуктами домой. Вы мне поможете?»

Волонтер: «Конечно».

Посетитель: «Большое вам спасибо за то, что выделяете». Еще варианты игр: «Помощь пожилым с уборкой и покупками»,

«Волонтеры Победы (поддержка ветеранов, благоустройство памятников)», «Подарки своими руками для детей из детских домов»

Медицинское волонтерство:

Оборудование:

Жилеты волонтеров с эмблемами «Я – волонтер!», «Море добра и заботы».

Игрушечные медицинские инструменты, коробки с соком, стаканы, книжки донора.

Роли:

Медсестра – проводит осмотр, совершает необходимые медицинские манипуляции по забору крови, ведет записи в книжке донора, предлагает сок.

Волонтер – сдает кровь как донор.

Вариант игры: «Пункт сдачи крови»

Педагог рассказывает детям, о том, что бывают стихийные бедствия, аварии, теракты при которых страдает много людей и им необходима помощь, срочные операции. Интересуется у детей, как волонтеры могут помочь в таких случаях. Выслушивает ответы детей и предлагает



им стать донорами крови. В конце игры спрашивает, получили ли дети чувство удовлетворения и гордости от того, что они таким образом могут спасти жизни людей.

Вариант диалогов:

Медсестра: «Здравствуйте, спасибо, что пришли сдать кровь. Это очень важно для наших пациентов. Как вы себя чувствуете? Я сейчас проверю вам давление и уровень гемоглобина».

Волонтер 1: «Хорошо, я готов, надеюсь, это поможет кому-то».

Медсестра (совершает необходимые манипуляции): «Все в порядке, у вас отличное состояние. После сдачи крови нужно получил кровь от донора. У меня была серьезная операция и я потерял много крови. Благодаря таким добровольцам, я тогда быстро поправился».

Волонтер 1: «Это вдохновляет! Теперь я точно понимаю, насколько важна наша помощь».

Медсестра: «Именно так! Каждая капля крови может спасти чью-то жизнь.

Давайте начнем».

Волонтер 1: «Да, конечно».

Еще варианты игр: «Сбор аптек первой необходимости для участников СВО», «Пропаганда здорового образа жизни», «Информационная кампания – инфекциям «НЕТ!»

Экологическое волонтерство:

Оборудование:

Жилеты волонтеров с эмблемами «Я – волонтер!», «Море добра и заботы».

Реквизит для уборки (мешки для мусора, перчатки), игрушечные рыбки, символизирующие обитателей реки, нуждающихся в защите, конструкторы и веревки для создания моделей рек и экосистем, пробирки для анализа воды, плакаты, призывающие к поддержанию чистоты водоемов «Чистая река – здоровая планета!», «Не оставляй следов – убери за собой!».

Роли:

Эколог – проводит забор воды для анализа, предоставляет информацию о местах наибольшего засорения.

Волонтеры – собирают мусор, устанавливают плакаты по берегам реки.

Вариант игры «Спасение реки».

Педагог делится с ребятами, что прочитала сегодня в новостях о том, что ее любимая речка загрязнена и теперь рыбы сильно страдают. Говорит, что очень переживает. Спрашивает у детей, что мы можем сделать в этом случае?

Как помочь реке сейчас? Как сделать, чтобы этого больше не повторялось? В конце игры подводит детей к выводам: почему важно



заботиться о природе и как каждый может стать активным защитником окружающей среды.

Варианты диалогов:

Эколог: «Посмотрите, сколько мусора на берегу! Поэтому в реке и начинает погибать рыба. У меня есть карта реки, где обозначены самые загрязненные места».

Волонтер 1: «Я принесла перчатки и мешки для мусора, кто со мной?».

Волонтер 2: «Я помогу вам!»

Эколог: «Отлично! Давайте вы займетесь сбором мусора, а я возьму образцы воды для анализа».

Волонтер 3: «Я проверю нет ли пострадавших рыб или других обитателей реки».

Волонтер: 1 «Мы собрали очень много пластиковых бутылок и пакетов, а ведь они так вредят экосистеме».

Волонтер 2: «Да, но мы проделали отличную работу! Река действительно стала гораздо чище».

Волонтер 3: «Я заметила, что некоторые рыбки плавают близко к берегу. Надо проверить, все ли с ними в порядке».

Эколог: «Я взял образцы воды. Надеюсь, что вскоре мы сможем вернуть рыбок обратно домой».

Волонтер 1: «Давайте расскажем всем о том, почему важно заботиться о природе и как поддерживать чистоту наших рек!».

Волонтер 2: «Отличная идея! Я уже установил несколько плакатов по берегу реки. Еще можно провести дополнительную экологическую акцию о важности охраны водоемов, например, в школах».

Еще варианты игр: «От сердца к лапке» (сбор корма для бездомных животных), «Сады и леса России» (помощь в озеленении), «Хочу домой» (помощь в нахождении дома для бездомных животных), «Сбор и сортировка мусора» (эко просвещение по сортировке мусора).

Культурное волонтерство:

Оборудование:

Жилеты волонтеров с эмблемами «Я – волонтер!», «Море добра и заботы».

Стол для мастеров, рулетка, украшения для выставочного зала, листовки с рекламой, изделия мастеров.

Роли:

Координатор выставки - обсуждает план мероприятия.

Волонтеры – расставляют столы, украшают зал, раздают листовки, помогают посетителям.



Мастера – размещают свои изделия на столах, общаются с посетителями, благодарят волонтеров.

Вариант игры:

Педагог делится с детьми информацией о том, что в нашем городе регулярно проходят выставки мастеров нашего города. Знали ли они об этом, ходили ли с родителями? Какие впечатления остались? Как сделать так, чтобы как можно больше людей узнали о ней, полюбовались творчеством мастеров?

Хотели бы они помочь в этом? После игры спросить, понравилось ли им помогать делиться с миром красотой и искусством? И для чего, по их мнению, нужно проводить такие выставки? Захотелось ли им тоже заняться каким-то творчеством?

Варианты диалогов:

Координатор выставки: «Привет, ребята! Спасибо, что пришли на нашу встречу. Как вы знаете скоро выставка мастеров нашего города и нам нужно все тщательно подготовить».

Волонтер 1: «Привет! Я готов помочь. Что нужно сделать в первую очередь?»

Волонтер 2: «Да, расскажи, пожалуйста! Мы очень сделаем все как можно лучше».

Координатор выставки: «Отлично! Первое, что нам нужно сделать - это определить места для мастеров. У нас будет 10 участников, и каждый мастер должен знать, где он будет находиться».

Волонтер 1: «Я могу помочь с разметкой! У меня есть рулетка. Мы можем рассчитать, где будет находиться каждый мастер».

Волонтер 2: «Здорово! А что насчет оформления выставочного зала? Может быть, мы можем подготовить какие-то материалы?»

Координатор проекта: «Да, это отличная идея! Нам нужно собрать ткани и другие украшения. Ты можешь заняться этим?»

Волонтер 2: «Конечно!»

Волонтер 1: «А что насчет рекламы? Нужно же рассказать людям о выставке!»

Координатор выставки: «Верно! Мы можем раздать листовки. Поможешь?»

Волонтер 1: «Да, мы прямо сейчас этим и займемся! Хочется привлечь как можно больше людей, чтобы они увидели, какую красоту создают наши мастера».

Волонтер 1: «Я уже жду не дождусь! Давайте сделаем эту выставку незабываемой!»

Координатор выставки: «Спасибо вам за вашу помощь».

После выставки мастера подходят к волонтерам.



Мастер 1: "Спасибо вам, ребята! Вы очень красиво украсили зал и удобно разместили каждого из нас. Ваша помощь была неоценима, и без вас мы бы не справились!"

Мастер 2: "Да, вы создали такую теплую атмосферу! Я видел, как вы заботились о посетителях и помогали всем."

Мастер 3: "Благодаря вам сегодня пришло так много людей познакомиться с нашим творчеством. Спасибо за вашу доброту и поддержку!"

Еще варианты игр: «Культурное наследие Урала» (акция по очистке и восстановлению исторических памятников и культурных объектов), «Благотворительная выставка» (выставка работ местных художников с целью сбора средств на поддержку культурных проектов), «День открытых дверей в музее родного города» (помогают организовать бесплатную экспозицию).

Эти игры будут способствовать развитию культуры и вовлечению детей в активную гражданскую позицию.

Спортивное волонтерство:

Оборудование:

Жилеты волонтеров с эмблемами «Я – волонтер!», «Море добра и заботы». Мячи, награды и медали.

Роли:

Волонтеры – помогают в участии в соревнованиях.

Дети – участники соревнований.

Вариант игры: «Эстафета мячом»

Воспитатель сообщает, что сегодня большой городской праздник, и в парке будут проводить мероприятия и развлечения для детей. И нас попросили помочь с проведением спортивной эстафеты с мячом. Хотят ли дети поучаствовать? Что для этого нужно сделать? В конце игры интересуется, почувствовали ли они, что вносят свой вклад в развитие спорта и улучшения физического здоровья своих сограждан?

Варианты диалогов:

Волонтер 1: «Привет! Ты готов к спортивному мероприятию?»

Волонтер 2: «Да, я собрал все необходимые материалы. У нас есть мячи и медали для победителей!»

Волонтер 1: «Отлично! А я принес призы для участников. Это будет их мотивировать!»

Волонтер 2: «Давай подготовим все необходимое для эстафеты».

Волонтер 1(обращаясь к ребенку): «Привет! Ты готов участвовать в соревнованиях?»

Ребенок: «Да, я очень волнуюсь!»



Волонтер 1: «Не переживай, главное - получать удовольствие от игры. Мы будем болеть за вашу команду».

При награждении волонтеры помогают вручать медали и призы.

Волонтер 2: «Спасибо всем за участие! Как вы себя чувствуете после соревнований?»

Ребенок: «Это было здорово! Я хочу участвовать еще раз!»

Волонтер 2: «Мы будем рады видеть тебя на следующем мероприятии!»

Еще варианты игр: «Веселая зарядка для малышей», «Маленькие туристы», «Уроки здоровья» (пропаганда здорового образа жизни).

Технологическая карта №7

Туристическое агентство «Мир путешествий»

Егорова О.Ю.. воспитатель

МБДОУ №20 «Кораблик»

Задачи

ормировать представление дошкольников о том, что такое туристическое агентство, и чем оно занимается.

ызвать у дошкольников интерес к познанию достопримечательностей.

точнять и обогащать знания детей о профессиях туристического бизнеса.

азвивать умение получать необходимую информацию в общении, выслушивать

другого человека, вести простой диалог со взрослыми и сверстниками.

оспитывать уважение к труду людей.

Развивающая предметно-игровая среда:

Вывеска Турагенство «Мир путешествий», телефоны, бейджики, атлас мира, глобус, путёвки, буклеты с презентацией маршрутов направления и маршрутов туристического отдыха, мобильные телефоны, деньги, банковские карты.

Предварительная работа

Познавательные беседы с детьми на темы: «Путешествия по разным странам», «Знакомство с профессиями сотрудников турагентства».

Рассматривание иллюстраций, фотографий разных стран (открытки, журналы, буклеты).



Чтение художественной литературы (С.Баруздин «Страна, где мы живем», С.Михалков «Веселые туристы», «Джек и бобовый стебель», «Кот в сапогах», «Снежная королева», «Дневник кузнечика Кузи»).

Изготовление атрибутов: ж/д билеты, авиабилеты, пластиковые карты, карточки-слайды, буклеты.

Фотовыставка «Мы туристы»

Предполагаемые роли и игровые действия:

Директор агентства – организует работу персонала, контролирует качество обслуживания, решает организационные вопросы, возможные конфликтные ситуации, проверяет и оформляет необходимые документы.

Менеджер по туризму и рекламе – встречает гостей, решает возможные конфликтные ситуации, предлагает чай или кофе, создает хорошее настроение посетителям.

Туроператор – предлагает клиентам посмотреть на компьютере слайды с фотографиями отелей, бронирует места в отеле, выдает билеты на самолет.

Туристы – интересуются направлениями туристического путешествия, рассматривают буклеты и журналы, выбирают маршрут поездки, готовятся к путешествию, путешествуют по выбранному маршруту (посещают экскурсии, купаются в море, фотографируются, покупают сувениры и т. д.).

Кассир – принимает оплату, выдает билеты.

Ролевой куст

открытие агентства

знакомство с туристическими маршрутами

приобретение билетов

Речевые диалоги

Открытие агентства

Директор агентства обращается к сотрудникам: - Уважаемые сотрудники, коллеги. Сегодня мы открываем наше агентство «Мир путешествий». Будет много клиентов. Убедительно прошу всех сотрудников быть вежливыми с клиентами, оказывать им необходимую помощь и давать консультации.

Сотрудники: Хорошо. Всем приятного рабочего дня!

Знакомство с туристическими маршрутами

Менеджер: Здравствуйте! Т.А. «Мир путешествий» приветствует вас!

Туристы: Здравствуйте!

Менеджер: Чем мы можем вам быть полезны?



Туристы: Мы, семьёй хотели бы попутешествовать.

Менеджер: вы уже выбрали маршрут, или желаете познакомиться с нашими предложениями?

Туристы: Мы еще не решили, а что вы можете предложить?

Менеджер: На сегодняшний день у нас разработано 4 интересных маршрута. Наши туроператоры познакомят вас со своими направлениями.

Туроператор:

1.В нашей стране, России, очень много красивых и удивительных мест. Но в первую очередь, я думаю, что вам будет интересно посетить столицу нашей Родины - Москву, побывать на Красной площади и посмотреть на Московский Кремль. (Рассказывая, туроператор показывает клиентам макет Московского Кремля.)

2.Китай тоже популярен у туристов. Его главная достопримечательность Великая Китайская Стена будет интересна для путешественника.

3.Любителям животных, ярких красок советую посетить гостеприимную Индию. Здесь вы можете посмотреть на красивейший дворец - мавзолей Тадж- Махал, покататься на слонах и понаблюдать за заклинателями змей - факирами.

4.А кто желает покататься на верблюде - корабле пустыни, тому надо обязательно поехать в Египет.

Туристы: Да, мы решили посетить Индию.

Менеджер: На сколько дней?

Туристы: На 7 или 10 дней.

Менеджер: На какую сумму вы рассчитываете?

Туристы: Мы хотели бы путёвку на троих, где всё включено. В пределах 60 000 тыс.

Менеджер: У нас как раз есть такая горящая путёвка в Индию, всё включено на 7 дней.

А загранпаспорта у вас есть?

Туристы: Да, конечно!

Менеджер: Вам надо оформить путевку и оплатить в кассе. Вы какой вид транспорта предпочитаете?

Туристы: Самолет.

Менеджер: Билеты у нас будете покупать?

Туристы: Да, это очень удобно.

Менеджер: Тогда пройдите, пожалуйста, в кассу и оплатите. А я пока оформлю все документы.

Приобретение билетов

Турист подходит к кассиру.



Кассир в это время считает деньги, раскладывает их по ячейкам.

Подходит *турист*: Здравствуйте, посчитайте мне, пожалуйста, путевку на троих и авиабилеты до Индии.

Кассир: Добрый день, каким классом вы желаете полететь: эконом, бизнес или первым классом?

Туристы: Бизнес класс, пожалуйста.

Кассир: Хорошо. С вас 60000 рублей. Расплачиваться будите наличными или картой?

Туристы: Я расплачусь банковской картой.

Кассир: Отлично.

Менеджер: Ваши документы готовы, приятного вам путешествия!!!

Туристы: спасибо вашему агентству за то, что помогли нам выбрать страну для путешествия и оформить путёвку!!!

Руководство игрой

Предложить вблизи турагентства открыть магазин «Туристу в дорогу».

Организовать в туристическом агентстве игровую комнату, где дети смогут весело провести время, пока родители выбирают путёвку.

Окончание игры

Ребята, в какую игру мы сегодня играли?

Кем вы были в игре?

Что вам удалось? Что было для вас сложно?

Игра получилась очень интересной, вы-молодцы!

Игры-спутники:

- покупка путёвок («Моя семья»),
- организация экскурсий («Наш город»),
- реклама («Телевидение»),
- сотрудничество с другими организациями («Медицинский центр», «Техническое обслуживание машин», «Пиццерия», «Салон связи»).



Технологическая карта №8

«Туристическое агентство» (старший дошкольный возраст)

Белоглазова Е.А., воспитатель

МАДОУ №26 «Дюймовочка»

Образовательная область: социально - коммуникативное развитие

Вид деятельности: сюжетно – ролевая игра

Форма организации: групповая

Цель: развивать у детей воображения и способности взаимодействовать друг с другом через сюжетно – ролевую игру, согласовывать свои действия с действиями партнёров.

Задачи:

Воспитательные задачи:

- Воспитывать готовность к сотрудничеству в процессе планирования и реализации сюжета игры.
- Воспитывать толерантное отношение к людям разных национальностей в процессе реализации игрового замысла.

Развивающие задачи:

- Развивать умение самостоятельно планировать сюжет и содержание игры, распределять роли, подготавливать необходимые условия, договариваться о последовательности совместных действий.
- Развивать умение осуществлять ролевой диалог в процессе ролевого взаимодействия, умение осуществлять самооценку и самоанализ игровой деятельности.

Обучающие задачи:

- Обогащать представления детей о профессиях (туроператора, экскурсовода, пилота, бортпроводника).
- Расширять представления о правилах поведения в общественных местах в процессе реализации игрового замысла

Предварительная работа:



- НОД «Путешествие в Турцию», НОД «Путешествие в Японию», НОД «Путешествие в Китай»

- Рассматривание иллюстративных альбомов разных стран мира
- Чтение энциклопедий о разных странах и их традициях
- Просмотр видеосюжетов о работе туроператора в туристическом агентстве.

Оборудование:

Образно-символический материал - географические карты, глобус, фотографии разных стран.

Предметы оперирования - штурвал самолета, игрушечные посуда, муляжи продуктов, рекламные буклеты.

Предметы-заместители - билеты, деньги.

Игрушки-персонажи – шапочки туроператоров, пилотки пилотов и бортпроводников, фартуки бортпроводников.

Маркеры игрового пространства – стол и компьютер туроператора, расставленные в два ряда по три стула (имитация салона самолета).

Мультимедийные: телевизор, ноутбук, презентации новогодних праздников в разных странах.

Этапы	Содержание деятельности	Деятельность воспитателя	Деятельность детей	Планируемый результат
1.Мотивация на совместную деятельность. Выделение игровой цели <u>Задача:</u> <i>Вовлечь детей в совместную деятельность, создать комфортную</i>	• Ребята, а какой праздник у нас скоро наступит? А вы любите встречать этот праздник? А кто помнит, как его встречают? • А вы знаете, как люди в	Педагог ведет диалог с детьми. Поощряет детей к высказыванию. Эмоционально вовлекает детей в обсуждение игровой ситуации, побуждающей	Вступают в диалог с воспитателем, участвуют в обсуждении. Выражают собственные мысли	Дети проявляют заинтересованность, любознательность,



психологическую атмосферу	других странах встречают этот праздник? А как мы это можем узнать, а может даже увидеть? • Правильно, если отправимся в путешествие. - А приходилось ли вам бывать в настоящем туристическом агентстве? -Когда вы станете взрослыми, вы будете покупать туристические путевки в настоящем туристическом агентстве, а сегодня мы можем поиграть в «Путешествия», а для этого у нас в группе открывается туристическое агентство. -Кто хочет с нами поиграть? Присоединяйтесь.	интерес детей к деятельности. Воспитатель создает игровую ситуацию, побуждает детей к постановке игровой цели.		Дети умеют поставить игровую цель
2.Совместное планирование игры <u>Задача:</u> Развивать умение самостоятельно планировать сюжет и содержание игры, распределять	Помните, мы с вами смотрели видеосюжетов о работе туристического агентства? Люди, каких профессий работают в	Педагог организует диалог по обсуждению сюжета, ролей, игровых действий, игрового пространства, игрового оборудования	Дети участвуют в диалоге, проявляют активность, 	Умеют планировать действия, проявляют интерес к игре

<i>роли, подготавливать необходимые условия, договариваться о последовательности совместных действий.</i> <i>Воспитывать готовность к сотрудничеству в процессе планирования и реализации сюжета игры.</i> <i>Обогащать представления детей о профессиях (туроператора, экскурсовода, пилота, бортпроводника).</i>	туристическом агентстве? Конечно, там работают туроператоры, кассир, экскурсовод. А, что должно быть в туристическом агентстве? Вы хорошо запомнили, у туроператоров есть карты, глобус, фотографии разных стран, буклеты туристических путешествий. А чем занимаются туроператоры в туристическом агентстве? Да, они предлагают людям путешествия в разные страны по туристическим путевкам. А кто приходит в туристическое агентство? Правильно: клиенты, путешественники и. Кто нужен нам еще для игры? Да, конечно, это пилоты и бортпроводники ?	Актуализирует знания детей. Педагог побуждает детей к распределению ролей, к самостоятельным действиям по созданию игрового пространства и выбору игровых атрибутов.	любопытность, инициативность. Дети обсуждают развитие сюжета игры, выбирают роли, создают игровое пространство, отбирают игровое оборудование, создают предметы-заместители. Дети проявляют доброжелательное отношение друг к другу при распределении ролей, выборе и создании игрового пространства, и атрибутов для игры. 	Умеют взаимодействовать в процессе планирования игр Дети проявляют дружеские взаимоотношения друг к другу. Имеют представления о профессиях (туроператора, экскурсовода, пилота, бортпроводника).
---	--	--	--	--

	А какую работу они выполняют? Замечательно: пилоты управляют самолетом, а бортпроводники усаживают пассажиров, предлагают журналы, кормят в полете. Кто хотели бы быть туроператорами, а кто пилотами и бортпроводниками. Ребята, мы с вами распределили роли. Давайте решим, где будет наше туристическое агентство? предлагаю оборудовать свое рабочее место работникам туристического агентства. Предлагаю вам договориться, где будет удобно расположить туристическое агентство и выбрать необходимое 			
--	---	--	--	--

	оборудование. Если вам нужна помощь в создании каких-то предметов, попросите ребят о помощи. Когда мы с вами прилетим в пункт назначения, то нам захочется узнать об особенностях национальных традиций страны. Как вы думаете, как называется профессия человека, который рассказывает об этом? Вы не против, если я буду сегодня экскурсоводом?			
3.Реализация игрового замысла <u>Задачи:</u> <i>Развивать умение осуществлять ролевой диалог в процессе ролевого взаимодействия</i> <i>Воспитывать толерантное отношение к людям разных национальностей в процессе реализации игрового замысла.</i>	Ребята, ваше туристическое агентство уже работает? Можно клиентам к вам приходить? Уважаемые туристы, туроператоры предлагают вам разнообразные туры. А я как экскурсовод набираю группу туристов на новогоднее путешествие по странам.	Педагог выполняет роль экскурсовода, осуществляя косвенное руководство Побуждает детей к ролевым диалогам Педагог наблюдает, побуждает детей к самоконтролю	Дети проявляют активность в развитии сюжета, осуществление ролевого диалога. 	Умеют выполнять игровые действия в соответствии сюжетом игры, умеют сотрудничать со сверстниками и воспитателем, активно взаимодействуют в ходе ролевого диалога. Проявляют толерантное отношение к людям разных национальностей

<i>Расширять представления о правилах поведения в общественных местах в процессе реализации игрового замысла</i>	У туроператоров можно приобрести эти путевки со скидкой. Торопитесь, количество мест ограничено. Ну что, наша туристическая группа готова отправиться в путешествие? Уважаемые туристы, не отставайте, пожалуйста, проходите в салон самолета. Спасибо, бортпроводника м за вкусный обед. Уважаемые туристы, мы с вами прибыли в Китай, предлагаю посетить китайский праздник и посмотреть, как китайцы встречают новый год. <i>Новый год в Китае справляют не пышно, без елок и гирлянд. Китайцы справляют шумно и весело китайский новый год (он проходит в один из дней с 21 декабря до конца зимы). .</i>	Педагог обращает внимание детей на уважительное отношение к людям разных национальностей, Педагог корректирует игровые действия детей. Педагог показывает эталон правильного поведения в общественных местах.	Дети взаимодействуют в ходе выполнения игровых действий Дети проявляют уважительное отношение к людям разных национальностей, Дети используют эталон правильного поведения в общественных местах. 	ей в процессе реализации игрового замысла.
---	---	--	--	---

*Новый год
встречают с
петардами,
фейерверками,
чтобы изгонять
злых духов,
которые могут
принести горе и
болезни. В
Китае несколько
Дедов Морозов
Шань Дань
Лаоже, Шо Хин,
Дун Чо Лао Рен.
Они похожи на
российского
Деда Мороза, но
ездит на осле.*

Наше
путешествие
продолжается,
бортпроводники
приглашают
занять свои
места в
самолете.

Уважаемые
туристы, мы с
вами прибыли в
Японию,
предлагаю
посетить
японский
праздник и
посмотреть, как
японцы
встречают
новый год.

*В Японии новый
год встречают
не так пышно и*



*весело как у нас
в России.*

*Японцы вместо
елок используют
ивовые или
бамбуковые
ветки,
украшенные
шарами моти,
цветами и
фруктами.
Каждый член
семьи должен
съесть столько
колобков в
новый год,
сколько ему
исполнилось
лет.*

*Главный
атрибут
японского
нового года
кадомацэ –
«сосна у
входа». Перед
новым годом все
должны
принять ванну и
надеть чистую
одежду, а дети
до 12 лет
только новую.*

*В Японии Дед
Мороза зовут
Сегацу-сани он
одет в красный
тулупчик.*

*Наше
путешествие
продолжается,
бортпроводники*



приглашают
занять свои
места в
самолете.

Уважаемые
туристы, мы с
вами прибыли в
Турцию,
предлагаю
посетить
турецкий
праздник и
посмотреть, как
турки встречают
новый год.

*В Турции не
принято бурно и
весело
отмечать
Новый год, а
ставить елку и
украшать не
рекомендуют. А
запускать
петарды и
салюты после
22:00
запрещено. Дед
Мороз в Турции
называется
Ноэль – баба.*

Наше
путешествие
подошло к
концу,
бортпроводники
приглашают
занять свои
места в самолете
и вернуться на
родину.



	Ребята, путешествуя по разным странам, мы встретились с людьми разных национальностей и увидели, что жители разных стран любят этот праздник, желают друг другу любви, добра и мира!			
4.Подведение итогов <u>Задача:</u> Развивать умение детей осуществлять самооценку и самоанализ игровой деятельности.	Ребята, туристическое агентство закрывается, как вы думаете, кто из туроператоров сегодня был самым востребованным, к кому из туроператоров вам больше всего хотелось обратиться? А кто из клиентов был самым воспитанным и соблюдал все правила поведения в общественных местах? А чью работу вы бы еще отметили, как наиболее удачную? А сейчас помогите, пожалуйста, убрать все атрибуты на место.	Педагог побуждает детей к анализу достижения игровой задачи, деятельности игроков.	Дети анализируют достижение цели, оценивают деятельность игроков.	Умеют выражать свои мысли; Умеют осуществлять самооценку и самоанализ.



5. Открытый конец <i>Задача: Создать условия для дальнейшего развития игры</i>	Ребята, вас заинтересовала эта игра? Кто хочет в другой раз быть туроператорами? А кто хочет быть экскурсоводами? Может быть, нужно ввести в игру еще какие-то роли? С кем вы хотите поиграть в эту игру? В какие путешествия можно отправиться в другой раз?	Воспитатель побуждает к использованию игры в самостоятельной деятельности.	Переносят опыт игровой деятельности в самостоятельную деятельность	Проявляют желание продолжить самостоятельную игровую деятельность
---	---	---	---	--

Технологическая карта №9

Агентство такси «Дружба» (средний возраст)

Святкина Е.А., воспитатель

МБДОУ №20 «Кораблик»

Задачи:

Образовательные: познакомить с правилами проезда в такси, закрепить знания пдд, познакомить с профессией таксиста, администратора такси, способствовать расширению кругозора и словарного запаса детей.

Развивающие: развивать слуховое внимание, мышление, память, быстроту реакций.

Воспитательные: воспитывать доброжелательное отношение между детьми, обогащать способы их игрового взаимодействия, воспитывать интерес к профессии таксист(Курьер)



Развивающая-предметно игровая среда: руль, телефон-планшет, макет светофора, стулья, бейджик водителя такси и диспетчера, деньги, кепка.

Предварительная работа: беседа на тему «Транспорт родного города», рассказы детей о поездках в такси, беседа «Правила поведения в транспорте», просмотр мультфильмов «Машины», чтение художественной литературы В. Авдиенко «Все работы хороши», Н.Мигунова «Волшебные слова», Е.Котова «Скажите, пожалуйста...».



Предполагаемые (предлагаемые) роли: диспетчер, водитель такси, пассажиры.

Игровые действия: Водитель такси доставляет пассажиров до места, берёт деньги за проезд, заботится о пассажирах, помогает положить багаж.

Диспетчер принимает телефонный вызов(планшет) и отправляет такси по указанному адресу.

Пассажиры садятся в такси, выходят на конечной остановке, помогают выйти из такси, соблюдают правила поведения в общественном транспорте, вежливо общаются с водителем такси, расплачиваются с водителем такси(наличные, карта).

Рольевые диалоги:

1.заказчик - (пассажир) - диспетчер.

З: Здравствуйте, это такси?

Д: Здравствуйте, да такси.

З: Можно мне машинку заказать?

Д: Конечно, на какой адрес?

З: Розы Люксембург 186.

Д: Куда поедите?

З: Детская больница, Рабочей молодёжи 2А.

Д: Хорошо, минутку подождите пожалуйста (звонит водителю такси).

Хорошо, через 5 минут к вам подъедет синяя Лада Приора номер 543.

З: Большое спасибо, до свидания.

Д: Всего хорошего, приятной поездки!

2. Диспетчер - водитель такси.

Д: Саша, здравствуй. У тебя заказ по адресу Розы Люксембург 186, поедут в детскую больницу Рабочей молодёжи 2А.



В.Т Аня, здравствуй. Хорошо. Буду через 5 минут.

Д: Хорошо. Спасибо.

3. Водитель такси-пассажир.

П: Здравствуйте!

В.Т: Здравствуйте! Пристегнитесь пожалуйста.

В.Т: Мы приехали, с вас 200 рублей оплата будет картой или наличными?

П: Картой. Большое спасибо за поездку. До свидания.

В.Т: Всего хорошего!

Руководство игрой (проблемные ситуации):

Перекопана дорога, едем другим путём. Мы по времени успеваем?

Проткнули колесо. (Вызываем другую машину)

Сломалась машина, встала (вызываем другую машину)

Завершение игры: Все молодцы, все справились со своими ролями.

Игры спутники:

- Автосервис
- Больница
- Метро
- Автобус
- Автомойка

Технологическая карта №10

«Киностудия»

Прохоренко О.А., педагог – психолог

МАДОУ №26 «Дюймовочка»

Интеграция образовательных областей:

1.Познавательнo - исследовательская — формировать представление о процессе в ходе съёмки фильма.

2.Социально - коммуникативная — приучать детей к самостоятельности ответов и суждений, воспитывать умение выслушивать друг друга.

3.Художественно - эстетическая — изображать действие в соответствии с выбранной ролью





Цель: Социально - коммуникативное развитие детей старшего дошкольного возраста, в том числе с ОВЗ (группа компенсирующей направленности для детей с ТНР)

Задачи:

1. Образовательные

- продолжать учить детей самостоятельно распределять роли и действовать в соответствии с ролью и правилами игры;
- побуждать детей более широко использовать в игре знания об окружающей жизни;
- дать представления детям о съёмочной площадке, о профессиях кинорежиссёра, помощника режиссёра, оператора, костюмера, гримёра, декоратора.

2. Развивающие

- развивать творческое воображение детей;
- формировать умение творчески развивать сюжет игры;
- развивать умение детей дружно и слаженно действовать в коллективе;
- развивать умение применять полученные знания в коллективной творческой игре.

3. Воспитывающие

- воспитывать интерес к игре;
- воспитывать желание высказывать свою точку зрения;
- воспитывать взаимопомощь и умение выслушивать друг друга, не перебивая;

Игровой материал: ширма домик, кустики, деревья, костюмы зверей (зайчик, мама - зайчиха, атрибуты для грима (расчёски, кисточки, карандаш чёрный); видеокамера, хлопушка, рупор, стол и стул.

Игровые роли: режиссёр, помощник режиссёра, оператор, декораторы, звукорежиссер, монтажёр, фотограф съёмочной группы, художник по костюмам, костюмер, художник по свету.

Предварительная работа:



Оборудование: мультимедийный проектор, компьютер просмотра заготовленной презентации

1. Беседа с детьми о профессиях (кинорежиссёра, помощника режиссёра, оператора, костюмера, гримёра, декоратора.) беседа о киностудии, профессиях, которые необходимы для создания мультфильмов или художественных фильмов; просмотр видео и фото-презентаций, отражающих этапы работы над созданием готового фильма или мультфильма; обсуждение деятельности представителя каждой профессии (с иллюстративным сопровождением); рассматривание атрибутов для игры и взаимодействие с ними (получение элементарных представлений об устройстве и механизме работы фотоаппарата, видеокамеры, киностудии

2. Встреча с интересными людьми. Пригласить в группу оператора съёмочной группы для того чтобы он рассказал детям об особенностях своей профессии. Демонстрация детям видеокамеры (программы на телефоне Stop Motion Studio), хлопушки. Показ фильмов и репортажей.

3. Совместно с детьми изготовить атрибуты для сюжетно - ролевой игры

4. Прочитать сказку, показать детям презентацию (материалы размещены по QR)

5. Подготовить костюмы для сказки «Мамина любовь». Можно использовать костюмы не из этой сказки, а внести изменения по желанию детей.

Планируемые результаты:

- дети получают навыки практического использования современных технических средств (видеокамера, фотоаппарат),

- научиться создавать анимацию, комбинируя несколько изображений в программе «Stop Motion Studio» для создания мультфильмов»);

- расширится кругозор дошкольников в области творческих профессий;

- овладеют альтернативными способами продуктивной деятельности;

- получают представление о работе в команде, где от каждого зависит общий результат;

- почувствуют свою значимость, уверенность в своих силах;

- научатся доброжелательно относиться к взрослым и сверстникам, объединяться в процессе игры;

- сформируются такие качества, как организованность, ответственность, умение контролировать свои действия и согласовывать их с действиями других детей;

- дошкольники научатся самостоятельно придумывать идеи, сюжеты, проявляя инициативу и творчество;

- попробуют себя в роли представителей разных профессий.

Особенность игры: может быть организована на протяжении нескольких дней, так как процесс создания фильма или мультфильма



достаточно трудоёмкий. Игра "Киностудия" является отличной возможностью для детей не только узнать о процессе создания фильмов, но и развивать свои навыки общения и креативности.

Q Код на Сказку «Мамина любовь»



Q Код на Презентацию «Профессии Кино»



Составляющие технологической карты	Предполагаемая деятельность педагога и детей
Способы мотивации, мотивационное пространство	Ребята, скажите, пожалуйста, вы любите кино? Какие фильмы вам нравятся? Почему вы его любите кино? А хотели бы вы сами участвовать в съёмке какого-нибудь кинофильма? - Ввести детей в тему: рассказать о киностудии, процессах съёмки. - Обсудить, какие роли могут быть в киностудии. Способствовать интересу к профессиям. - Предложить детям придумать сюжет или сценарий, на основе которого будет проходить игра.
Способы планирования игры	1. Тематическое планирование - Определение основной темы и сюжета игры (например, съёмка мультфильма, новости, сказка). - Продумывание ролей, которые будут соответствовать теме (режиссёр, актёры, оператор, сценарист). - Подготовка соответствующего реквизита и декораций. 2. Пошаговое планирование сценария - Разработка поэтапного плана: подготовка, репетиция, съёмка, обсуждение. - Формирование игровых ситуаций для каждого этапа. - Включение ориентировочного времени для каждого этапа. 3. Планирование ролей и групп - Определение количества участников и распределение их по ролям с учётом интересов и возможностей. - Планирование вариантов замены ролей, чтобы все дети смогли попробовать разные функции. - Продумывание поддержки и помощи для менее уверенных детей. 4. Планирование взаимодействия - Организация коммуникативных заданий,



	которые способствуют развитию диалога и сотрудничества. - Введение игровых правил для корректного взаимодействия и поддержки атмосферы творчества. 5. Планирование материалов и пространства - Подбор и подготовка предметов для игры (камеры, микрофоны, костюмы). - Организация игрового пространства — подвижное оформление зоны съёмочной площадки. 6. Гибкое планирование с возможностью корректировок - Оценка реакции детей, их интересов и настроения в процессе игры. - Готовность адаптировать сюжет, роли и задания на ходу для максимального вовлечения и пользы. -Сегодня я, хочу предложить вам самим стать артистами и режиссёрами, операторами и снять кинофильм. Согласны? - Я предлагаю вспомнить, какие профессии нужны для создания фильма и распределить роли Режиссёр - следит за актёрами и их игрой, он даёт команду, когда начинать съёмку и когда её остановить или закончить. Его роль главная при съёмке фильма. Помощник режиссёра, или «хлопушка» — это член съёмочной группы, который проставляет номера сцен и дублей на нумератор -хлопушку и хлопает в кадре, перед объективом запущенной кинокамеры в начале дубля. Оператор снимает все происходящее на камеру, слушает команду режиссёра. Костюмер - следит за одеждой, костюмами актёров, приводит их в порядок, помогает им надевать костюмы Гримёр— помогает актёрам войти в роль, сделать причёску и нанести грим. Актёры - они играют свою роль, знают текст наизусть, стараются подражать и быть похожими на своего героя. Художник, декоратор и тд.
Проблемные ситуации для запуска игры	1. Неопределённость сюжета - Дети не могут придумать, о чем будет их фильм. - Решение: предложить несколько вариантов сюжета и позволить детям выбрать один из них, обсудить и доработать. -Ребята, как вы думаете какую сказку нам выбрать для нашей съёмки? (накануне прочитали сказки из сборника, Елены Ульевой «Что ты чувствуешь?»), Ну что ж, я рада, что вы остановили свой выбор на замечательной сказке «Мамина любовь» Предлагаю отправиться на съёмочную площадку. 2. Конфликт ролей - Некоторые дети не хотят делиться ролями или возникают споры о том, кто будет кем. - Решение: провести голосование или сделать "круговорот ролей", чтобы каждый попробовал разные функции.



	- Дать время на репетицию сцен на основе выбранного сценария. - Обсудить, какую "сцену" они будут снимать и как будут взаимодействовать. 3. Недостаток реквизита - У детей возникают трудности из-за нехватки необходимых предметов для игры (костюмов, оборудования). - Решение: предложить детям создать реквизит из подручных материалов или использовать воображение для создания недостающих предметов. 4. Проблемы с совместной работой - Дети не умеют работать в команде и не следуют общему плану. - Решение: ввести специальные задания на командную работу, где каждый должен внести свой вклад в общее дело. 5. Страх выступления - Некоторые дети боятся выходить на "сцену" и показывать свои навыки. - Решение: создать атмосферу поддержки, например, провести репетиции в малых группах перед общим выступлением. 6. Разнообразие интересов - Не все дети заинтересованы в одной и той же роли или теме. - Решение: предоставить возможность выбора разных направлений (например, съёмка видео, создание сценария, работа в гримерной). 7. Отсутствие вдохновения - Дети не могут придумать интересные идеи или диалоги для своей игры. - Решение: предложить ознакомиться с известными фильмами или мультфильмами для вдохновения, обсудить персонажей и их истории. Способность решать проблемные ситуации поможет сделать процесс игры интерактивным и увлекательным, развивая креативность и командную работу детей.
Ситуация удивления для развития сюжета игры	1. Неожиданный гость - В киностудию вдруг приходит знаменитый режиссёр (можно сыграть взрослому), который хочет увидеть, как дети работают. Он предлагает им создать фильм на основе своих идей, что вызывает у них восторг и волнение. 2. Секретный сценарий - Дети находят загадочный сценарий, написанный на непонятном языке. Они решают расшифровать его, что приводит к удивительным сюжетным поворотам и неожиданным поведкам персонажей. 3. Пропавшая декорация самый разгар подготовки к съёмкам кто-то из детей замечает, что важная декорация пропала. Это создаёт атмосферу тайны, и все должны объединиться, чтобы выяснить, куда она делась. 4. Чудеса технологии - На студию попадает новейшая технология для съёмок, о которой никто из детей не слышал. - В  Они

	удивляются и стараются разобраться, как она работает, что может привести к созданию потрясающих эффектов в их фильме. 5. Сказочные приключения - Дети получают загадочную активацию, которая даёт им возможность перевоплотиться в сказочных персонажей на протяжении времени, пока снимается фильм. Каждое превращение вызывает удивление и новые идеи для сюжета. 6. Тайный световой эффект - На студии обнаруживают старый проектор, который показывает необычные и несуществующие сцены. Дети решают включить проектор и исследовать, какие истории может рассказать волшебный свет. 7. Волшебный реквизит - Дети находят необычный реквизит, который обладает магическими свойствами. Например, иногда они могут поднимать вещи с помощью "волшебной палочки", что добавляет забавные элементы в их кино. Эти ситуации удивления создадут игровую атмосферу, в которой дети смогут проявить свою фантазию, поймут важность совместной работы и будут наслаждаться процессом создания уникальных историй в "Киностудии".
Виды усложняющих заданий для детей с разными интересами (например рисование)	1. Для любителей рисования - Создание афиши фильма: дети должны нарисовать плакат для своего кино, используя разные цвета и техники (акварель, фломастеры). - Декорирование реквизита: предложить детям рисовать или разукрашивать предметы, которые будут использованы в съёмках, придавая им уникальный стиль. 2. Для детей, которые интересуются созданием костюмов. - Создание сценического костюма: каждая группа детей создаёт костюмы для своих персонажей из подручных материалов. 3. Для детей, увлечённых видеотехникой - Работа с видеокамерой: провести задание по съёмке короткого отрывка, где они должны использовать разные ракурсы и планы. - Создание звукового фона: предложить детям записать звуки для своей сцены, используя различные инструменты и бытовые предметы.
Сюжетная линия игры	1. Вводная часть Дети становятся частью киностудии, где им предстоит создать свой собственный фильм. У каждого из них есть возможность подобрать интересные роли и придумать уникальные сценарии. 2. Выбор жанра В начале игры дети выбирают жанр своего фильма: - Мультфильм 3. Создание сюжета Каждая группа детей собирается вместе, чтобы придумать сюжет своего мультфильма. В процессе они решают, какие основные события будут, кто его герои и какие конфликты им предстоит преодолеть.



4. Персонажи

Дети создают персонажей, продумывая их характеристики и роли в сюжете. Они могут нарисовать своих героев и придумать им имена, а также обсудить, какие качества каждый из них будет иметь.

5. Разработка сценария

Тут они могут проявить свою фантазию, добавляя интересные повороты сюжета и забавные моменты.

6. Репетиции

После того как сценарий готов, начинается этап репетиций. Дети тренируются в своих ролях, учатся взаимодействовать друг с другом и работать в команде.

7. Подбор реквизита и костюмов

Дети выбирают или создают реквизит и костюмы для своих персонажей. Это может включать использование подручных материалов и аксессуаров, чтобы сделать образы яркими и запоминающимися.

8. Съёмки

На этом этапе начинается процесс съёмок. Используя игрушечную камеру или телефон, дети записывают различные сцены, стараясь следовать своему сценарию и добавляя элементы импровизации.

Дети переходят в музыкальный зал, где все приготовлено для фильма, атрибуты, костюмы.

-А давайте, ребята, вспомним, какие роли нам необходимы съёмки фильма?

-Кто же у нас будет режиссёром? (Если игра проводится впервые, то роль режиссёра воспитатель может взять на себя.)

-Кто помогает режиссёру на съёмках?

-Роль оператора очень ответственная, кто желает исполнять эту роль?

-Нам нужен ещё гримёр и костюмер, кто пожелает быть ими?

-Без кого ребята, мы не сможем обойтись на съёмках фильма?

Кто будет исполнять роли артистов.

Костюмеры (Дети): -Актёры, пройдите в костюмерную, для примерки костюмов

Гримёр(Дети): - Актёры пройдите пожалуйста в гримерную

Режиссёр: *(Воспитатель, если игра проводится в первые или ребёнок, если дети уже знакомы с игрой).*

-Оператор готов к съёмке?

-Актёров прошу пройти на свои места!

-Все готовы к съёмке. Начали! Камера! Мотор!

Помощник режиссёра(Ребёнок): -Дубль первый!

В ходе игры режиссёр останавливает съёмку, делает дополнительные дубли.

Съёмка

- Провести "съёмку" предложенных сцен,
- Важно поддерживать инициативу детей, позволяя им вносить изменения в сценарий в процессе.

9. Монтаж

Если это возможно, дети могут просмотреть отснятый материал,



	обсудить и выбрать лучшие моменты. Они могут "смонтировать" фильм, выбирая последовательность сцен. 10. Премьера Завершающим аккордом станет премьера фильма перед родителями и другими детьми. Это поможет не только поделиться результатами труда, но и развить уверенность в себе и навыки публичных выступлений. 11. Обсуждение После просмотра фильма обязательно стоит обсудить, что понравилось, что можно было сделать лучше и какие эмоции фильм вызвал. Это позволит детям критически оценить свою работу и узнать, что интересно другим. Эта сюжетная линия формирует не только креативные способности, но и развивает командный дух, навыки общения и организованности у детей.
Проектирование нового сюжета	- Провести обсуждение результатов игры: что понравилось, какие моменты были трудными, как можно улучшить съёмку. - Предложить детям поделиться своими впечатлениями, поощрить обсуждение и творчество. - Включить элементы саморефлексии: что нового узнали, что было трудно, как можно улучшить игру. В дальнейшем предложить детям снять репортаж о детском саде, о своей группе, о подготовке групп к новому году. Предложить снять репортаж о семье, о летнем отдыхе. - В случае возможности, продемонстрировать результаты "съёмки" другим группам или родителям. Можно организовать выставку "постеров" или "фотографий" о ходе съёмок. - Использовать игровые элементы (например, "премию" для самых креативных идей). - Применять арт-терапию: можно сделать коллаж из кадров, нарисованных детьми.



Технологическая карта №11

«Ветеринарная клиника «Айболит» (младший возраст)

Бусыгина М.В., воспитатель

МБДОУ №20 «Кораблик»

Цель: дать представление о профессии «Ветеринар».

обогащение знаний детей о деятельности медицинского персонала в ветеринарной клинике в процессе лечения животных, закрепление полученных знаний в процессе беседы и игры, обустройство пространства в группе для сюжетно-ролевой игры «Ветеринарная клиника».

Задачи:

- Знакомить детей с профессиями ветеринара; учить игровым действиям, и выполнению их в определенной последовательности (осмотреть, измерить температуру, послушать трубкой, лечить лекарством).
- Развивать восприятие, слуховое внимание и память путем названия предметов для лечения. Учить пользоваться предметами-заместителями, выполнять роль ветеринара.
- Воспитывать заботливое отношение к животным, интерес и уважение к профессиям врача для животных и, дружеские взаимоотношения.

Планируемый результат: создание условий и оформление вместе с детьми игрового пространства для сюжетно-ролевой игры «Ветеринарная клиника», **знакомство** с профессией ветеринарного врача, ее особенностями, умение детей вести диалог в предлагаемой им игровой роли, подбирать нужные атрибуты для игры, обогащение словарного запаса, устанавливать взаимодействие в игре со своими сверстниками.

Предварительная работа:

Беседа с детьми о работе ветеринарного врача, загадывание загадок о животных, подвижные игры, чтение стихов про животных, рисование и лепка из пластилина домашних животных. Чтение сказки К. Чуковского «Доктор Айболит».

Активизация словаря: врач, медсестра, лекарства, лечение, медицинские инструменты.

Обогащение словаря в процессе игры: ветеринар, ветеринарная клиника, пациенты, фонендоскоп, рецепт, обследование.



Оборудование: Кейс «Ветеринарная клиника» с атрибутами для игры: медицинский костюм, карточки для пациентов (с изображением животных), таблетки, фонендоскоп, бинт, градусник, вата, шприц, пузырьки, карандаш и бланки рецептов, вывеска, переноска для домашних животных, игрушки домашних животных (собака, кошка), ширма.

Роли: Врач-ветеринар, медсестра, посетители с животными, водитель автобуса, кондуктор.

Ход игры:

Мотивация к игре.

Добрый доктор Айболит

Он под деревом сидит.

Приходи к нему лечиться

И корова, и волчица

И жучок, и червячок,

Всех излечит, исцелит

Добрый доктор Айболит!

Вопросы по тексту отрывка:

Воспитатель: как зовут доктора, который лечит зверей?

Дети: Айболит.

Воспитатель: Дети, а для чего они идут к доктору Айболиту?

Дети: Лечиться.

Воспитатель: где принимает больных доктор Айболит?

Дети: под деревом.

Воспитатель: да, ребята, у зверей есть свой доктор и своя лесная больница. А в городе животных лечат в специальных **лечебницах для животных**. Доктора называют **ветеринар**, а **клиника** – **ветеринарная**.

Создание проблемной ситуации

Вдруг где-то скулит щенок.

Воспитатель открывает дверь и видит маленького щенка, вносит в группу.

Воспитатель: ребята, кто это?

Дети: щенок.

Воспитатель: его зовут Дружок.

Воспитатель: посмотрите, щенок поранил лапу.

Ему надо помочь. Дети, но как это сделать?

Дети: его надо показать доктору.



Воспитатель: его надо в клинику к ветеринару.

Дети: да.

Сопутствующая игра (распределение ролей).

Воспитатель: – Давайте поедem туда на автобусе.

Воспитатель: сейчас я выберу водителя и кондуктора.

Руководство игрой

*Распределение ролей и атрибутов – водитель (руль, головной убор);
кондуктор (сумка, билеты), остальные дети – пассажиры.*

*Дети едут под музыку. Кондуктор проходит и раздает пассажирам
билеты.*

*На остановке «Ветеринарная» все выходят и отправляются в
ветеринарную клинику «Айболит». Воспитатель обращает
внимание детей на вывеску «Айболит».*

Наводящие вопросы

Воспитатель: - Что это, как вы думаете?

Дети: ветеринарная клиника.

Воспитатель: кто работает в ветеринарной клинике?

Дети: ветеринар.

Воспитатель: Кто приходит в ветеринарную клинику?

Дети: домашние животные.

Воспитатель: что делает ветеринар?

Дети: лечит.

Воспитатель: Ребята, давайте сначала выберем доктора и медсестру при помощи считалки.

Руководство игрой

*(Дети с игрушками животных садятся на стульчики в очередь,
рассматривают альбом с домашними питомцами.)*

Воспитатель: ребята, я заняла очередь, и первая зайду в кабинет с
нашим Дружком?

Доктор: здравствуйте! Первый проходите, пожалуйста.

(Садится за стол и начинает вести прием больных)

Доктор во время приема больных задает вопросы:

Доктор: как зовут больного?

Воспитатель: Дружок.

Доктор: что у вас случилось, на что жалуетесь?



Воспитатель: здравствуйте, доктор! Собака повредила лапу, помогите ему, пожалуйста.

Доктор осматривает животное: слушает его фонендоскопом, измеряет температуру.

Доктор: помазать мазью и наложить тугую повязку.

Медсестра проводит назначенные процедуры, заполняет карточку пациента.

Воспитатель: спасибо, доктор! Псу намного лучше, он обязательно скоро поправится.

Доктор: приглашается следующий пациент.

Игра продолжается с участием остальных детей. Воспитатель помогает, направляет детей в случае затруднения, подсказывает нужные действия.

Рефлексия.

По окончанию игры воспитатель интересуется с детьми.

Воспитатель: понравилась вам игра в ветеринарную клинику?

Воспитатель: а что больше понравилось? Хотелось бы вам поиграть в эту игру дома со своей семьей? Какую бы роль вы тогда выбрали? Вы все замечательно справились с выбранными ролями. Спасибо за игру!

Технологическая карта №12

«Телевидение» (старший возраст)

Буйских О.С., учитель – логопед

МБДОУ №41 «Петушок»

Цель игры: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи:

1. Развивать умение получать необходимую информацию в общении, умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам, умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками.
2. Совершенствовать коммуникативные способности, расширять словарный запас детей. Развивать фантазию и воображение, диалогическую и монологическую речь.
3. Знакомить детей с профессиями людей, работающих на телевидении. Упражнять в умении подбирать предметы и атрибуты для игры. Способствовать формированию умения изменять игровое взаимодействие в зависимости от изменения замысла сюжета.



4. Побуждать детей самостоятельно распределять роли. Создать условия для развития нравственно-эстетических потребностей, творческого потенциала ребенка через приобщение к миру телевизионного искусства. Воспитывать навыки культуры поведения, дружеские взаимоотношения в коллективной игре.

Предварительная работа

- Виртуальная экскурсия на телевидение: рассмотрение обстановки съёмочной площадки и оборудования, объяснение назначения стендов, табличек. Наблюдение за тем, как проходит съёмка телепередач.
- Беседы с детьми о средствах массовой информации, о роли телевидения в жизни людей: «Для чего нужно телевидение», «Любимые телепередачи», «Чем можно заменить телевизор», «Как снимается телепередача», просмотр презентации «Откуда пришло телевидение», «Кто работает на телевидении», просмотр познавательных и развлекательных телепередач.
- Чтение литературных произведений А. Барто «Сильное кино», «В кинотеатре», М. Зощенко «Актёр», М. Пришвин «Начало осени», Б. Житков «Как идет свет по проводам».
- Дидактические игры: «Разрезные картинки», «Из какой это сказки?», «Чего не хватает?», «Корреспондент», «Составь мультфильм», «Кто больше назовет телепередач», «Кому, что нужно для работы», «Что нужно режиссеру».
- Выставка детских рисунков «Детское телевидение», «Кино глазами детей», «Реклама к спектаклю» (коллективная работа), рисование вывесок, коллективный коллаж «На телевидении».

Развивающая предметно-игровая среда:

Компьютеры, видеокамера, фотоаппараты, сумка для телевизионной аппаратуры, «телевизор», микрофон, телефон, радики, «хлопушка»; символика различных программ; элементы костюмов, грим, косметические наборы; элементы интерьера, декорации, ширма, костюмы для театрализованной деятельности, маски.

Предполагаемые роли и игровые действия:

Главные режиссер – следит за актерами и их игрой. Дает команду, когда начинать съемку фильма, и когда ее остановить.

Помощник режиссёра – приглашает участников и зрителей на телепередачи.

Оператор – снимает на видеокамеру телепередачу.

Телеведущий, диктор – знакомят телезрителей с новостями или ведут передачи на разные темы.

Репортер – корреспондент – берет интервью, ведет репортаж с места событий.



Фотограф – делает снимки с места событий, составляет каталоги, отправляет фотографии на выставки, создает рекламу.

Зрители, телезрители – смотрят фильм, передачу.

Участники телепередач – участвуют в телепередачах, дают интервью.

Вариант начала игры

1-й вариант. «Телестудия». На телестудии работают редакторы, которые направляют деятельность всех работников студии, определяет тему и сюжет передач, очередность в показе телепередач, собирают нужную информацию, готовят текст. Дают указания художникам – оформителям для подготовки съёмочной площадки.

2-й вариант. Телепередача «Наш любимый детский сад». Художники оформители создают логотип телепередачи, декорации, определяют место для съёмочной площадки и оформляют её. Корреспонденты отправляются на экскурсию по детскому саду и группам, берут интервью, составляют текст телепередачи.

Режиссёр выбирает телеведущих, даёт команду на начало съёмки.

Помощник режиссёра приглашает и размещает телезрителей в зале.

Оператор настраивает аппаратуру, готовится к съёмке.

3-й вариант. Открыть конкурс по отбору телеведущих, дикторов и актёров с последующим устройством на работу.

4-й вариант. Проблемная ситуация.

- Что делать, если во время съёмки сломалась видеокамера?
- Что делать, если на съёмку не пришёл главный её участник?
- У меня проблемы с нестандартной фигурой, и я не могу подобрать себе платье, костюм для съёмки. Что делать? К кому обратиться?
- Отключили свет, что делать? (Обзвонить участников телесъёмки, обговорить и определить удобное время и место съёмки);
- Сломалась видеокамера, что делать? (Вызвать механика по ремонту оборудования);
- Закончилась плёнка в видеокамере, что делать? (Обратиться к директору с просьбой привезти плёнку);
- Сработала пожарная сигнализация, что делать? (Организовать вывод всех сотрудников из телестудии, позвонить в пожарную охрану).

Анализ игры:

- интервьюирование телезрителей: почему они смотрят именно ту или иную телепередачу, устраивает ли их сюжет передач, телеведущие, что нравится, что нет, что хотели бы изменить;



- вопросы по организации игры: что планировали, что получилось, что нет, почему так вышло, что можно сделать по-другому, понравилась или не понравилась роль?

Игры-спутники:

- телепередачи на разные темы («Моя семья», «Наш город», «Школа будущего»);
- реклама мероприятий («Театр», «Хореографический фестиваль», «Цирк»);
- реклама предприятий («Супермаркет», «Медицинский центр», «Детское кафе «Макдональдс», «Банк», «Техническое обслуживание машин»);
- реклама продукции («Студия аэродизайна», «Ювелирный магазин «Алмаз», «Фармсервис», «Дом мод», «Пиццерия», «Швейное ателье», «Салон связи»);
- прогноз погоды («Метеостанция»);
- сводка происшествий («ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»);
- интервью сотрудников разных предприятий («Туристическое агентство «Вокруг света», Ветеринарный медицинский центр») и др.

Технологическая карта №13

«Пиццерия Друзья» (средний возраст)

Лежнева А.М., воспитатель

МБДОУ №20 «Кораблик»



Цель: формирование коммуникативных навыков детей дошкольного возраста, развивать представления об этикете в общественном месте, обогащение словарного запаса.

Задачи:

- ❖ Расширять у детей представления о труде работников пиццерии; учить соблюдать правила поведения в общественных местах. Учить подбирать атрибуты для игры.
- ❖ Совершенствовать умение детей объединяться в игре, распределять роли, выполнять игровые действия, поступать в соответствии с правилами и общим игровым замыслом.
- ❖ Стимулировать творческую активность в игре.
- ❖ Воспитывать доброжелательные взаимоотношения между детьми, вежливость, ответственность.
- ❖ Расширить словарный запас детей за счёт слов: меню, касса, официант, администратор.
- ❖ Развивать фантазию, воображение, диалогическую и монологическую речь.



Планируемые результаты:

- ❖ Обогащение и расширение словарного запаса
- ❖ Развитие диалогической речи
- ❖ Совершенствование и расширение игровых умений
- ❖ Воспитывать доброту, отзывчивость, чуткое и заботливо отношение к людям.
- ❖ Закрепление правил поведения в общественных местах

Подготовительная 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», «Правила сервировки стола», «Правила поведения во время приёма пищи».
- ❖ Изготовление атрибутов для игры
- ❖ Дидактические игры: «Идём в гости», «Накрой на стол», «Вежливые слова», «Угощения для куклы Кати».
- ❖ Продуктивные виды деятельности: складывание салфеток, изготовление пиццы и пирожных (художественный труд).
- ❖ Посещение пиццерии детьми вместе с родителями. Предложить родителям вместе с детьми понаблюдать за работой сотрудников в кафе.

Материалы и оборудование:

- ❖ Униформа для официантов - фартуки и головные уборы, бейджики. Атрибуты, отвечающие за отличие именного этой пиццерии.
- ❖ Скатерти для столиков, разномы, полотенца, папки-меню с картинками, салфетки и салфетницы, кнопка вызова официанта.
- ❖ Модуль «Барная стойка», касса, терминал, чек-бук,
- ❖ Муляжи из пластмассы - пиццы, фруктов, ягод, мороженого, овощей, «готовые блюда»- муляжи (супы, салаты, вторые блюда)
- ❖ Детская кухонная посуда, салфетки бумажные, вазочки с цветами для декора столиков.
- ❖ Игрушечные телефоны, кошельки, деньги, чеки.
- ❖ Ручки и блокноты для записи заказов
- ❖ Инвентарь для уборки со столов и пола.

Организационно-мотивационный этап

Педагог задает положительный настрой у участников игры.

1. Педагог предлагает детям посетить пиццерию, там можно отпраздновать любой праздник, например, «День друзей».



2. Педагог предлагает поиграть в семью, которая идет отмечать чей-то День рождения.

Распределение ролей

Педагог предлагает вспомнить, кто работает в пиццерии? Какие обязанности у каждой профессии.

Дети перечисляют профессии: официант, кассир, администратор. Называют их обязанности.

Педагог предлагает выбирать роли, задавая наводящие вопросы: Как вы думаете, кто у нас сможет быть официантом? Кому больше подходит роль кассира? Кто хочет быть администратором? А кто будет посетителями кафе? Объясняют свой выбор.

Педагог предлагает вспомнить, как должны вести себя посетители в общественных местах? Педагог проговаривает вместе с детьми правила посещения общественных мест.

Роли распределены, можем начинать.

- Дети подбирают необходимую одежду и атрибуты и занимают свои места.

Посетители приходят в пиццерию, их встречает администратор, провожает гостей за столики.

Администратор: Здравовается, спрашивает заказан ли столик у гостей, если заказан, то провожает гостей за их столик. Если не заказан столик, то смотрит есть ли свободные столики и провожает гостей за стол.

Подходит официант:

Официант здоровается, предлагает меню с разными видами пиццы, десертами, напитками. Рассказывает про акции в кафе.

Официант принимает заказ, передает заказ на кухню.

Посетители за столиками ведут беседы.

1. Если это ДР., то гости поздравляют именинника, говорят поздравления в его честь.
2. Если праздник «День друзей», то гости вспоминают веселые ситуации, делятся впечатлениями от кафе. Рассказывают, кто где был прошлым летом.

Когда заказ готов, официанты разносят его по столикам, желая гостям «Приятного аппетита»

Посетители кушают, беседуют на свои темы.

К посетителям периодически подходит официант, убирает грязную посуду, приборы, спрашивает о необходимости дозаказать еще еды, предлагает пройти к барной стойке и выбрать десерт в качестве комплимента от кафе к празднику «День друзей».

Один из посетителей идет выбирать десерт к барной стойке. Выбирает на всех десерты и возвращается к друзьям.



Посетители после приятно проведенного времени, просят официанта принести им счет. И идут в кассу расплачиваться.

После оплаты счета идут одеваются и уходят из кафе, прощаются с администратором и официантами, благодарят персонал за вкусную еду.

Игра-спутник

Неожиданно отключают электричество.

В зал выходит администратор и спокойно сообщает гостям, что бы сохраняли спокойствие, не паниковали.

Официанты зажигают фонарики и свечи.

Если свет не включают, то гостей просят оплатить счет, если уже что-то съели. Если нет, то провожают гостей, извиняются за временные неудобства.

Технологическая карта №14

«Сафари»

Герасимова М.С., воспитатель,

Ярушина В.А., воспитатель

МАДОУ №42 «Буратино»

Образовательная область: познавательное

развитие, социально-коммуникативное

Цель:

- продолжать формировать связную речь, обогащать словарный запас детей;

- устранение пробелов в знаниях детей о животных Африки;

- систематизация и обобщение знаний по теме Африка;

- формирование творческих способностей и воображения.

Задачи:

Образовательные:

- расширять и углублять знания детей о животных Африки;
- уточнить представления детей о животных жаркой страны: внешний вид, характерные особенности;
- совершенствовать словарный запас, грамматический строй речи;



- закрепить знание детей о морских профессиях (боцман, штурман, капитан, кок).

Развивающие:

- способствовать развитию умений у детей обобщать полученные знания, проводить анализ, синтез, сравнения, делать необходимые выводы по теме;
- обеспечить ситуации, способствующие развитию умений анализировать и различать животных;
- развивать познавательные интересы;
- развивать свободное общение со взрослыми и детьми;
- развивать устойчивое внимание, память, воображение;
- развивать логическое мышление.

Воспитательные:

- воспитывать стремление изучать животный мир;
- воспитывать умение действовать в команде;
- воспитывать желание помочь в трудных ситуациях.

Словарная работа: боцман, штурман, капитан, кок, слон, верблюд, лев, носорог, крокодил, обезьяна, бегемот, черепаха, зебра, Африка, фотография, зубастый, ушастый, хвостатый, лохматый, длиннохвостый, экскурсовод, материк, фотоаппарат, хищник, травоядное, парнокопытное, абориген.

Планируемые результаты занятия:

- дети проявляют желание сотрудничать друг с другом в процессе реализации игровой задачи;
- у детей развиты мыслительные операции (анализ, сравнение, синтез) в процессе реализации игрового замысла;
- дети проявляют творческое воображение посредством использования бросового материала, предметов-заместителей в процессе постройки корабля, создания/зарисовки среды обитания для животных Африки; создавая образ животного;
- достаточно сформированное представление о животных Африки и их особенностях для составления описательного рассказа в книгу.

Подготовительная работа:

1. Беседы о том, что такое сафари, что можно увидеть в данном путешествии.
2. Просмотр презентаций о сафари с фотографиями.
3. Рассматривание иллюстраций из серии «Дикие животные».



4. Чтение произведений художественной литературы: В. Маяковский. «Что ни страница, то слон, то львица.» Д.Р Киплинг «Книга джунглей».

5. Конструирование кораблей из строительного материала и конструктора «Лего»

Материалы и оборудование: проектор, ноутбук, колонка, бумажная карта Африки, глобус, карточки с изображением животных, карточки с изображением силуэтов животных, фонограмма звуков моря, звуки Африки, силуэты животных для раскрашивания, маски и атрибутика для костюмов животных, бумага и карандаши/фломастеры для изготовления фото/зарисовок, подручные и возможно заранее заготовленные материалы для корабля (большой конструктор, мягкие модули и т.д.), матроски, бескозырки для матросов, фуражки, костюм для капитана, бинокль, атрибуты для повара, костюмы для аборигенов.

Возможные сопутствующие тематике игры:

- «Кругосветное путешествие на корабле» (новые знания- капитанский мостик, штурвал, бескозырка, бинокль, посуда, микрофон, рупор, поварской колпак, капитана и команда – матросы и боцман, кок).
- «Профессия – фотограф» (Познакомиться с профессией фотографа, инструментами (орудиями труда), которые необходимы фотографу, с историей первого фотоаппарата, и с личностными качествами фотографа.)
- «Туристическое агентство» (Профессии, рассматриваемые в ходе проведения сюжетно-ролевой игры: директор агентства, менеджер по туризму, кассир, клиенты/туристы).

№	Этапы, продолжительность	Задачи этапа	Деятельность педагога	Методы, формы и приемы	Предполагаемая деятельность детей	Планируемые результаты
						

1.	Организа- ционно- мотиваци- онный этап.	1) Рассматривание иллюстраций из серии «Дикие животные Африки». 2) Настроиться на предстоящую игру. 3) Загадывает загадку.	Педагог загадывает загадку детям и тем самым собирает внимание	Словесные (загадывание и отгадывание загадки)	Дети акцентируют свое внимание на педагоге и настраиваютс- я на предстоящую деятельность	Дети отгада- ли загадку и настроились на предстоящую деятельность
2.	Основной этап.					
2.1.	Этап постановк- и проблемы	1) Услышать и осознать проблему, которую поставил гость	В процессе <i>беседы</i> , Гость ставит перед детьми проблемную ситуацию	Словесный (озвучивание проблемной ситуации)	Дети осознали проблемную ситуацию, активно участвовали в беседе	Заинтересован- ность детей в решении проблемной ситуации
2.2.	Этап восприя- тия материал- а.	1) Ответить на вопросы гостя применяя знакомые слова и новые выражения	Пират напоминает детям о правилах поведения с помощью игры «Топни – хлопни». Проверяет знания, показывая иллюстрации.	Словесный (вопросы к детям) Наглядный (<i>показ иллюстраций, книги, предмета</i>)	Дети активно участвуют в диалоге с воспитателем, отвечают на его вопросы, запоминают и применяют на практике новые слова, предложенны- е педагогом помогает детям отвечать правильно.	Детями закреплены полученные знания <i>об обитателях Африки</i> , дети обогатили свой словарный запас
2.3.	Этап практичес- кого решения проблемы .	1) Решить проблемную ситуацию при помощи ответов на вопросы гостя 2) Использовать новые слова и выражения в своих ответах на вопросы 3) Игра «Определи лишнее	Воспитатель подводит детей к решению проблемной ситуации, задаёт вопрос, предлагая построить корабль, на котором они отправятся в Африку. Во время путешествия	Словесный (озвучивание проблемной ситуации, вопросы к детям) Практический (дети решают проблемную ситуацию, изготавливая корабль) Игровой	Дети решают проблемную ситуацию практическим способом, отвечают на вопросы воспитателя, фиксируют полученный результат.	Решение проблемной ситуации детьми посредством изготовления корабля, сбор- а информации необходимой для составления книжки, ответов на вопросы воспитателя

		слово» Игра «Что было дальше?»	проводится разминка. подводить детей к решению проблемной ситуации «Что-то не вижу я никаких животных»			
3.	Заключительный этап.	1. Ответить на вопросы педагога Подвести итоги занятия с помощью педагога 2. Рефлексия	Воспитатель подводит итоги занятия при помощи задавания вопросов С чем мы сегодня познакомились? Что нового вы узнали о Африке?	Словесные (вопросы к детям, обобщение результатов занятия)	Дети отвечают на вопросы педагога, Дети делятся своими впечатлениями	Дети правильно ответили на вопросы педагога и с помощью воспитателя подвели итоги занятия. Настроены на последующую работу Составление книги «Африканские животные»

Ход игры:

Дети заняты своими повседневными/игровыми делами.

- Педагог выходит к детям одетый в костюм пирата со словами: «Йо-хо-хо!»

Добрый день, дорогие дети

-Здравствуй, небо! (руки вверх)

-Здравствуй, солнце! (руками описать круг)

-Здравствуй, земля (плавно опустить руки на ковер)

-Здравствуйте, все мои друзья! (все берутся за руки и поднимают их вверх)

- Педагог одет как Пирата с фотоаппаратом на груди и старинной картой Африканского континента.

Пират: Я много плавал по морям и океанам, много видел интересного и хочу написать книгу о животных одного материка. А угадайте загадку...

Материк лежит большой.

Самый жаркий и сухой,

Там и лето круглый год

Кто его мне назовет? (Африка)



Хотите поехать со мной в Африку?

Фотографировать я буду на протяжении всего нашего путешествия, используя фотоаппарат, я так же привез карандаши и можно сделать иллюстрации, а вот рассказывать, сочинять я не умею. Может вы сможете мне помочь?

Дети: Да!

Пират: Я как раз набираю команду и возьму с собой самых внимательных и сообразительных. К проверке готовы?

Дети: Да!

- Воспитатель вместе с детьми строит из модулей корабль.

-Ну что ж, корабль готов, можно в путь! На нашем столе лежат атрибуты (капитанская шапка, форма кока, моряка), я предлагаю вам выбрать себе роли....

- Отправляемся в путешествие. Дети садятся в «корабль»-фонограмма шума моря, криков чаек.

Пират объявляет капитану маршрут -Послушайте наш маршрут:

“Доплывем до Занзибара,

Поплутаем по Сахаре,

Поглядим Килиманджаро,

Погоуляем с Гиппопо.

Педагог от имени Пирата показывает детям карту Африки и предлагает найти на глобусе этот континент.

Пират: Мне бы хотелось узнать знаете ли вы животных Африки. Сейчас мы проверим. Объясняет правила игры на внимание «*Топни – хлопни*». Я буду показывать вам картинки, если животное живет в Африке – вы хлопните в ладоши, если нет – топните ногой.

Детям показываются картинки с изображением различных животных

Слон, лиса, носорог, заяц, волк, обезьяна, лось, енот, жираф, барсук, зебра, лев, белка, верблюд, ёж, крокодил, хорёк, черепаха, тигр.

Карточки с изображением африканских животных выставляются на карте Африки.

Пират: И так, посмотрим на нашу карту. На ней сразу видно, какие животные водятся на этом континенте. Кто сможет их назвать?

Дети перечисляют/ сортируют карточки животных.

Пират: Вот мы и приплыли. Высаживаемся на берег. Предлагаю провести разминку.

Дети встают в круг, *проводится физкультминутка*

Рано утром на полянке

Так резвятся обезьянки:



Левой ножкой: топ, топ!

Правой ножкой: топ, топ!

Руки вверх, вверх, вверх!

Кто поднимет выше всех?

Руки вниз и – наклонились

На пол руки положили.

А теперь на четвереньках

Погуляем хорошенько.

Встанем, выдохнем, вдохнём

И места свои займём.

Дети выполняют движения в соответствии со стихотворным текстом.

Пират: А теперь проверим зоркость ваших глаз. Представьте себе, что в Африке наступила ночь. В темноте видны только силуэты животных. Сможете ли вы их узнать?

Проводится игра «Узнай животное по силуэту». Каждому ребенку индивидуально показывают карточки с силуэтным изображением животных слона, жирафа, бегемота, обезьяны, зебры, черепахи, носорога, крокодила, верблюда, а те их называют.

Пират: Что-то не вижу я никаких животных. Может они спрятались.

- Пират обращает внимание детей на нового гостя

Абориген: Здравствуйте, что это вы тут делаете?

Дети: Мы приехали к вам, чтобы посмотреть на африканских животных и сфотографировать их потому, что хотим выпустить книгу о жизни животных Африки.

Абориген: О, я могу вам рассказать о наших животных много интересного!

Пират: Дети, внимательно послушаем и постараемся определить, что из сказанного им будет истинное, ложное или неизвестное.

Педагог- Абориген проводит игру **«Истинное, ложное, неизвестное»**. Дети определяют вид высказывания и мотивируют свой ответ.

Абориген: У жирафа самая длинная шея.

Ребенок: Истинна, потому, что - это правда я читал об этом в энциклопедии.

Абориген: Слон – самое большое животное.

Ребенок: Высказывание истинно, потому, что нет животных больше слона.

Абориген: Львы питаются травой.

Ребенок: Это высказывание ложно, потому, что львы хищные животные и питаются мясом.

Абориген: У крокодила острые зубы.



Ребенок: Это высказывание истинно, потому, что крокодилы – хищники и для их питания нужны острые зубы.

Абориген: Обезьяны сами учат своих детей писать и читать.

Ребенок: Это высказывание ложно, потому, что животные не умеют читать и писать.

Абориген: Крокодилята появляются из яиц.

Ребенок: Это высказывание истинно, потому, что крокодилы откладывают яйца.

Абориген: Черепахи спят и видят сны.

Ребенок: Это высказывание неизвестно, потому, что это невозможно проверить

Абориген: Верблюд может длительное время переносить жажду.

Ребенок: Это высказывание истинно, потому, что горбы помогают ему обходиться без воды.

- В случае затруднения дети, путем рассуждения находят правильный ответ.

Абориген: Я вижу, вы хорошо знакомы с животным миром Африки. Поэтому я проведу вас в самые отдаленные края Африки, и покажу вам всех наших животных.

- Включить запись «Звуки Африки». Дети надевают маски животных изображая повадки, манеру поведения и охоты животных. Далее на экране появляется видео-путешествие по пейзажам Африки. Дети (делают фото) раскрашивают картинки с элементами растительности Африки.

Пират: Вы порадовали меня тем, как справились со всеми заданиями, теперь в нашей книге будет много фотографий, но кроме этого нужно добавить точную информацию о животных. Давайте проверим наши знания и удивим аборигена.

Игра «Определи лишнее слово».

Пират: Крокодил- зелёный, зубастый, ласковый, хищник.

Ребенок: Крокодил не может быть ласковым, потому, что он – хищник.

Пират: Бегемот – толстый, тяжёлый, длинноносый, травоядный.

Ребенок: Бегемот толстый, тяжёлый, травоядный, а не длинноносый.

Пират: Носорог – опасный, маленький, толстый.

Ребенок: Носорог – опасный, толстый, а не маленький

Пират: Жираф – высокий, копытный, пятнистый, длиннохвостый.

Ребенок: Жираф не длиннохвостый, потому, что у него короткий хвост

Пират: Обезьяна – шустрая, лохматая, копытная, крикливая.

Ребенок: У обезьяны нет копыт.

Пират: Слон – большой, ушастый, рогатый, сильный.

Ребенок: Слон – большой, ушастый, сильный, а не рогатый.



Пират: Спасибо вам за то, что в моей книге о животных теперь не будет ошибок! Мы с вами видели много животных.

- По завершению экскурсии абориген обращается к детям:

«Вот смотрю я вы все фотографируете, а фотографии с собой забираете, а мне и моему племени ничего на память не останется. Я прихватил с собой уголь и дощечки, только куда-то положил и не могу вспомнить.» Дети начинают поиски угля и дощечек и успешно находят.

Абориген: предлагаю вам нарисовать понравившееся животное.

Дети рисуют угольками на дощечках животных.

Абориген: Вот спасибо вам ребята, таких подарков нам еще никто не дарил! За это я приглашаю вас на наш местный праздник, но нам нужно немного нарядиться. Сейчас я вас научу делать бусы, как у меня.

- Дети вместе с пиратом и аборигеном делают бусы из кукурузных колечек.

Пират: Ура! У нас все получилось. Теперь мы готовы к празднику.

Абориген: Пора начинать наш праздник.

- Проводится детская вечеринка.

Пират: Ребята здесь так весело, предлагаю немного задержаться, а завтра отправиться обратно домой.

Дети: Даааа!

Технологическая карта №15

«Телестудия»

Стихина И.П., воспитатель

МБДОУ №20 «Кораблик»

Цель: конкретизировать знания детей о труде работников телевидения – ведущих, корреспондентов, операторов.

Задачи:

Образовательные:

Способствовать формированию умений у детей распределять роли, подготавливать необходимые условия для игры.

Понимать и ценить окружающий предметный мир

(мир вещей как результат труда людей);



Продолжать учить работать в команде.

Обобщать знания детей по теме «Телевидение».

Обогащать знания детей о профессиях, о телевидении, профессиях, телепрограммах.

Закрепить знания детей о разновидностях телепередач: познавательные, обучающие, информационные.

Развивающие:

Продолжать пополнять словарь детей, по теме «Телевидение».

Развивать экономическое, логическое и нестандартное мышление, кругозор.

Формировать умение развивать сюжет игры на основе знаний, полученных при восприятии окружающего.

Согласовывать тему игры: распределять роли, договариваться о последовательности совместных действий.

Развивать связную, диалогическую речь, коммуникативное и личное взаимодействие друг с другом, со взрослыми.

Совершенствовать умение строить диалог с использованием карты- схемы (посадка лука в домашних условиях).

Активизировать в речи детей слова по теме «Телевидение».

Совершенствовать умение строить диалог с использованием карты

Развивать двигательные навыки, умение согласовывать движения с товарищем.

Формирование умения согласовывать свои действия с действиями партнеров.

Воспитывать уважение к профессии работников телевидения, любознательность, формировать дружеские отношения детей в игре.

Предварительная работа: интернет экскурсия на телестудию, просмотр сюжетов городских новостей, рассказы воспитателя о профессиях людей, работающих на телевидении, совместное изготовление атрибутов к игре - микрофон, логотип телестудии, рассказ воспитателя «Изобретение телевизора», «История телестудии», «Останкинская телебашня», «О передаче «Спокойной ночи, малыши».

Оборудование: видеокамера, хлопушка, бейджи, наушники, аудиозаписи с заставками к программам, иллюстрации, ящик с землёй, лук. Схема посадки растений, экран телевизора, микрофон, стол, стул, карта, папка с текстом для ведущего, набор грима, музыка - заставки («Новости», «В мире растений», «Фильм, фильм, фильм»). (Ребята вместе вырезают купюры и билеты на автобус. Автобус строится из стульчиков.)



Этап, его продолжительность	Задачи этапа	Методы, формы, приемы, возможные виды деятельности, № или образ слайда из мультимедийной презентации.	Деятельность педагога	Предполагаемая деятельность воспитанников
Вводно-организационный, 2 мин.	Развивать связную диалогическую речь, коммуникативное и личное взаимодействие друг с другом, со взрослыми.	Считалка Загадка.	Один, два, три, четыре, пять – становитесь в круг играть. - Ребята, я вам сейчас загадаю загадку, а вы внимательно послушайте её и потом скажете мне отгадку: Что за чудо, что за ящик? Сам певец и сам рассказчик, И к тому же заодно Демонстрирует кино - Правильно, а для чего нам нужен телевизор? - Ребята, а что такое телевидение? Вы знаете? –Кто работает на телевидении? Назовите профессии, связанные с ним.	Дети слышат слова считалки, встают в круг на ковре, выражают согласие на игру. Ответы детей. - Телевизор. - Чтобы смотреть мультфильмы, фильмы-сказки, разные передачи. Высказывания. - Это программа передач. Это то, что мы смотрим по телевизору, то что по разным каналам нам показывают. Ответы детей -Оператор. -Ведущий. -Костюмер. -Режиссер. -Гримёр.



отивацио ю- обудитель ий, мин	Формировать умение согласовывать свои действия с действиями партнеров. Развивать экономическое, логическое и нестандартное мышление, кругозор. Обогащать знания детей о профессиях, о телевидении, профессиях, телепрограммах (познавательные, обучающие, информационные)	С/Р.Игра «Поездка на автобусе в телестудию». Сюжетно-ролевая игра «Покупка билетов». Беседа.	- Я вам предлагаю сегодня отправиться в мир телевидения. Попробовать себя в роли телеоператора, телеведущего, тележурналиста. Вы согласны? А назовём мы наш канал Снегурочка.RU. А на чем мы поедem? - Конечно, нам для поездки необходим автобус, чтобы в нем поместилась вся съемочная бригада. - Еще нам нужен кассир и водитель. Сначала необходимо купить билеты. - Молодцы, дети, а теперь отправляемcя в путь. - Пока мы будем ехать, давайте вспомним, кто какую работу выполняет на телевидении? Актеры - они играют свою роль, знают текст наизусть, стараются подражать и быть похожими на своего героя. Оператор - снимает все происходящее на камеру, слушает команду режиссера. Костюмер - следит за одеждой, костюмами актеров, приводит их в порядок, помогает им надевать костюмы Режиссер - следит за игрой актеров, он дает команду, когда начинать съемку и когда её остановить или закончить.	-Да!!! Ответы детей -На такси. -На автобусе. Дети выбирают кассира и водителя. Дети выстраиваются в очередь и покупают у кассира за игрушечные деньги билеты на автобус. Дети рассаживаются по местам. 
--	--	---	--	---

			Гример - помогает актеру сделать причёску и нанести грим - Мы с вами прибыли на место. Я предлагаю всем выйти из автобуса и пройти на съёмочную площадку.	
актуализация, мин	Закрепить знания детей о разновидностях телепередач: познавательные, обучающие, информационные. Воспитывать уважение к профессии работников телевидения, любознательность, формировать дружеские отношения детей в игре. Согласовывать тему игры: распределять роли, договариваться о последовательности совместных действий. Формировать умение развивать сюжет игры на	Сюжетно-ролевая игра «Съёмка передачи Новости».	- Дети, вот мы и оказались в мире телевидения! -А какие программы здесь снимают? -На телевидении снимают познавательные, информационные, развлекательные программы. И наша первая программа будет информационная. - Все вы догадались это новости. А чтобы начать нашу первую передачу, нам нужно выбрать ведущего, телеоператора и помощника режиссёра. (воспитатель выполняет роль ведущего выбирает телеоператора, который берёт в руки видеокамеру и надевает наушники. Помощник режиссёра берёт в руки «хлопушку». Ведущий надевает бейдж). - Все готовы? -Начинаем!	Переходят в игровой центр. -Ура! -Мы приехали! -Про природу. -Про животных. -Новости. -Про еду. -Спокойной ночи малыши. Звучит заставка к передаче «Новости». Дети проходят в учебный центр, вывешивают иллюстрации погоды, спорта. Дети договариваются, распределяют роли. - Да! Телеоператор берёт в руки видеокамеру и надевает наушники. Помощник режиссёра берёт «хлопушку». Ведущие программы надевают бейджи. Дети: 

основе знаний, полученных при восприятии окружающего.	Продолжать пополнять словарь детей, по теме «Телевидение».	Сюжетно-ролевая игра «Съёмка передачи «Новости спорта».	- Доброе утро, дорогие гости в студии. В эфире информационная программа «Новости» сегодня в нашем городе Надыме, произошла авария – столкнулись две машины. О подробностях нам расскажет наш корреспондент – Мирослав. - Спасибо, Мирослав. Уважаемые жители города, мы вам напоминаем, что сейчас на улицах гололед, будьте аккуратны на дорогах. -Далее в эфире «Новости спорта». -У микрофона Софья. -Благодарим Вас за отличные новости. - А сейчас я приглашаю в студию Милану. Она познакомит вас с погодой на сегодня. Ведущий: -Большое спасибо Вы прослушали «Новости», «Новости спорта» и «Прогноз погоды». На этом мы с вами прощаемся. До новых встреч!	- Снимать передачу. Телеоператор: Камера! Мотор! Помощник режиссёра- Передача «Новости».Дубль 1, Кадр 1. Мирослав: -Здравствуйте !, Действительно, сегодня столкнулись два автомобиля. Причиной явился гололед на дорогах. Водители не соблюдали дистанции. Пострадавших нет, машины уже в ремонте. Софья: -Здравствуйте, в эфире спортивные новости. Совсем недавно проходили соревнования по «Весёлым стартам» среди Детских садов подготовительных групп. Со счётом 9:5 победила команда «Вишенка», из детского сада «Газовичок»! Команды показали какие спортсмены быстрые и ловкие. Всем были вручены грамоты. Милана: Здравствуйте. Я сейчас  Познакомлю вас с
--	---	--	---	---

			- Закончилась информационная передача, а мы с вами отправляемся в другую студию-познавательную.	погодой на завтра, 8 апреля. Завтра, в Надыме ожидается ясная, солнечная погода. Температура плюс 8 градусов. Телеоператор: Стоп! Снято! (телеоператор кладёт видеокамеру и наушники на стол).
динамическая пауза, 3 мин	Развивать двигательные навыки, умение согласовывать движения с товарищем.	Ритмическая гимнастика.	-А теперь «Рекламная пауза»! А чтобы быть здоровыми, сильными, красивыми, двигаемся под ритмическую рекламу «Мишки-Витамишки»! Готовы? Начинаем! (Транслируется реклама «Витамины»)	-Да! -Готовы! Дети выполняют ритмическую гимнастику.
расширение ролей ведущих	Совершенствовать умение строить диалог с использованием карты- схемы (посадка лука в домашних условиях).		- А, мы продолжаем наш эфир! Садитесь поудобнее. Передача будет обучающая и называется она «В мире растений». -Приглашаем в студию Машу, встречайте!	Дети совещаются, договариваются Дети меняются ролями. «Выбирается ребёнок на роль телеведущей». Маша: Здравствуйте, здравствуйте! Я рада приветствовать всех на передаче «В мире растений». Сегодня я расскажу вам, как нужно подготовить почву к посадке растений. И как посадить лук в домашних условиях. - Итак, для того чтобы посадить лук в почву,



			- Спасибо. Проходите, присаживайтесь на своё место. Маша Н. нам рассказала, как и что нужно делать, чтобы вырастить лук. в домашних условиях. А мы продолжаем. - Спасибо. Присаживайтесь. Наша передача подошла к концу. Я благодарю всех за активное участие, за обучающий рассказ о посадке лука.	нам потребуется подготовить землю. /Рассказывает всю последовательность по схеме/ Дети, готовят рабочий инвентарь, начинают садить лук. Телеоператор- Стоп! Снято! /Телеоператор кладёт видеокамеру и наушники на стол.
включите новый апп. рефлексия, мин	Обобщать знания детей по теме «Телевидение».	С/Р.Игра «Поездка на автобусе в детский сад». Беседа. Вопросы.	- Канал Снегурочка.RU заканчивает своё вещание. Нам с вами пора обратно в детский сад. наших гостей в студии поблагодарим за участие в передачах. До новых встреч. -Всем спасибо! - Актеры могут переодеваться и готовиться к отъезду. Остальные все собирают инвентарь. И садимся в автобус. - Дети, мне очень понравилось с вами играть. У вас все здорово получилось, а вам понравилась игра? - А какая телепередача больше всего понравилась? Молодцы! Что нового вы узнали, играя в эту игру? Нарисуйте дома, что вас больше всего заинтересовало...	Ответы детей До новых встреч. -Всем спасибо! 

Технологическая карта №16

«Строительная фирма» (старший возраст)

Колупаева А.А., воспитатель

МАДОУ №2 «Ёлочка»

Задачи:

1. Расширить знания детей об общественной жизни, о профессии, назначении профессии строитель; совершенствовать умения детей придумывать и развивать действия в игре;
2. Способствовать развитию у детей творческого потенциала в придумывании сюжета игры, развивать тем самым интерес к обогащению игрового сюжета, привлечению большего числа детей в игру;
3. Воспитывать положительное отношение к профессиям, действия и результатам в игре, формировать доброжелательные отношения в группе, способствовать сплочению коллектива и игре «вместе»;



Задачи нравственного воспитания: развивать умение считаться с интересами товарищей, оказывать посильную помощь; развивать умение объективно оценивать действия партнёров, подчинять своё поведение правилам, бесконфликтно распределять роли, проявлять дружелюбные взаимоотношения.

Цель: организация социально-личностного развития детей на основе сюжетно - ролевой игры. Совершенствование у дошкольников конкретных представлений о строительстве и его этапах.

Задачи:

1. Учить обогащению социально - игрового опыта на основе объединения отдельных действий в единую сюжетную линию.
2. Развивать умение выбирать роль, выполнять в игре несколько взаимосвязанных действий. Поощрять попытки детей самостоятельно подбирать атрибуты для той или иной роли.



3. Воспитывать доброжелательные отношения между сверстниками, интерес к общему замыслу и согласованию действий.

4. совершенствовать конкретные представления о строительстве, его этапах; развивать сообразительность, умение активно привлекать и комбинировать представления о постройках и различных трудовых процессах.

5. формировать умение задумать постройку и выполнять ее, добиваться намеченного результата.

6. Развивать навыки общения, устойчивость внимания, точность восприятия, зрительный анализ, чувство пропорции и симметрии, художественный вкус, инициативность, творческую активность и воображение, образное мышление, самосознание.

7. Формировать умения творчески развивать сюжет игры.

8. Закрепление знаний о рабочих профессиях. Воспитание уважения к труду.

Методы и приемы:

1.обогащение содержания игры путем внесения новых атрибутов –строительные инструменты, офисная документация.

2. введение новых ситуаций (выбор объекта строительства, заключение договора, выбор строительного материала, доставка стройматериалов,

дизайн постройки, обустройство прилегающей территории, сдача объекта);

3. напоминание о прошлых играх, о том, что уже видели;

4. беседа по поводу дальнейшего хода игры;

5. советы;

6. беседа-рассказ о возможных действиях детей в той или иной роли;

7. напоминания по использованию в игре знаний, полученных на занятиях;

8. индивидуальные задания, поручения;

9. наводящие вопросы;

10. своевременное изменение игровой среды;

11. создание практических ситуаций, где дети проявляют чувство ответственности за выполнение роли, доброту, чуткость, отзывчивость, знание нравственных норм поведения;

12. косвенное руководство игрой;

13. раскрытие перед детьми лучших качеств каждого ребенка, поддержка его предложений;

14. поощрение;

15. подведение итогов - аналитик – синтетический метод.

Предварительная работа:



1. Беседы на тему: «Стройка», «Строим дом», «Какие профессии связаны со строительством», «Техника безопасности на стройке»;

Дети отвечают на вопросы:

- Что такое стройка?
- Кто работает на стройке?
- Зачем нужны строители?
- Что можно построить? Вы видели, как возводят дом?
- Какие строительные профессии вы знаете?
- Какие строительные материалы вам известны?
- Какую роль вы бы хотели исполнять (директор строительной фирмы, заказчик, архитектор, ландшафтный дизайнер, строитель, каменщик, шофёр, заведующий складом стройматериалов крановщик)?
- Что делает директор строительной фирмы? (Принимает заказ на строительство, выясняет пожелания клиента, заключает договор)
- Что делает заказчик? (обращается в строительную фирму по поводу строительства объекта: дом, дача, дворец, высотка и т.д., высказывает свои пожелания, принимает объект и оплачивает заказ)
- Что делает архитектор? (работает над заказом, готовит план – чертёж будущего здания, консультирует заказчика по макетам строительных объектов, разрабатывает дизайн здания, рекомендует строительные материалы, определяет цветовое решение)
- Что делают строители? (строят здание, в соответствии с чертежами и дизайном, бригадир следит за аккуратностью выполнения работы, каменщик
 - выкладывает кирпичи, крановщик – работает на кране, поднимает груз)
- Что делает шофёр? (доставляет стройматериалы)
- Что делает ландшафтный дизайнер? (разрабатывает проект благоустройства прилегающей территории)
- Что делают повара в столовой (готовят обед для строителей)

Внимание детей должно быть обращено на совместную работу людей, на то, что только общими усилиями, работая вместе, рабочие могут строить такие большие, красивые и прочные дома. Педагогу следует обратить внимание детей на разделение труда строителей. Подчеркнуть, что в процессе общей работы каждый делает свое дело: один подвозит материал, другой кладет

стены, третий готовит раствор и т. п. Также надо показать детям, что использование техники помогает рабочим, облегчает их труд:



машины подвозят строительный материал, подъемный кран поднимает его на большую высоту и т. д.

2. рассматривание сюжетных картинок, фотографий по теме;

3. рассматриваем строительные инструменты, учимся пользоваться; выполняем задания по подбору игрового оборудования, по изготовлению совместно с родителями планов строительства, строительных материалов, образцы материалов, макетов зданий, журналов по дизайну, спецодежды, предметов - заместителей;

4. обучающие игры;

5. совместные игры детей с воспитателем;

6. чтение художественной литературы и рассматривание иллюстраций к произведениям «Кто построил этот дом» С. Баруздин, «Здесь будет город» А. Макруша, «Как метро строили» Ф. Лев;

8. сюжетно - ролевые игры: «Строительство дома», «Обсуждение заказа», «Ландшафтный дизайн».

Игровые роли: директор строительной фирмы, архитектор, заказчик, строитель, ландшафтный дизайнер, заведующий складом стройматериалов, шофёр, повар в столовой.

План игры №2: Стройка.

Приступая к строительству, воспитатель вместе с детьми заранее договаривается о том, что будет в доме, который они собираются строить: замысел должен предшествовать игре, он не должен быть случайным, например, какой это будет дом, для чего он будет строиться и т. д. Педагог

может посоветовать детям поселить в новом доме всех имеющихся у них зверюшек, кукол, построить дом для отдыха семьи и т. п.

Для игры, мы делим детей на бригады. Стараемся подвести детей к самостоятельному распределению фронта работ (т. е. поручаем каждой из бригад какой-нибудь один определенный участок работы. Так, например, одна бригада должна погрузить строительный материал на машины, другая

— привезти его на стройку, третья — разгрузить, четвертая — возводить стены дома. Воспитатель сначала должен возглавлять бригаду строителей.

Он советует каменщикам, как лучше возводить стены, шоферам подсказывает, какой материал необходимо привезти, грузчикам помогает организовать погрузку и выгрузку с помощью кранов и т. д. Организуя и направляя своим участием игру, педагог вместе с тем помогает детям

согласованно действовать ради общей цели.



Перед началом строительства, имеет смысл организовать педагогом показ выполнения постройки, порядок использования материала, расположения постройки, украшения ее, с одной стороны, а с другой, влияние товарищей по игре, от которых заимствуется многое: умение договариваться,

доброжелательное отношение друг к другу, взаимопомощь, — все это значительно сокращает время приобретения детьми опыта строительной игры.

Неподалеку девочки могут устроить столовую, где рабочие стройки просят накормить их, и они договариваются о том, что рабочие в перерыв придут к ним обедать. Девочки начинают сооружать

столы, стулья, расставляют посуду: «Ой, скоро рабочие обедать придут, а у нас еще не готово!» Замысел игры в стройку становится шире. В игре объединяются две группы детей, вначале игравшие порознь.

1. Все работники строительной фирмы (директор, архитектор, дизайнер, строители, шофёр) занимают свои рабочие места;

2. Заказчик обращается к директору строительной фирмы с заказом на возведение строительного объекта (заказчик может заказать строительство объекта, выбрав понравившийся вариант из представленных архитектором макетов, или заказать свой вариант);

3. Директор строительной фирмы принимает заказ и заключает договор;

4. Архитектор разрабатывает чертёж строительного объекта; материалы, цветовое решение;

5. Шофёр получает заказ на стройматериалы и доставляет их на строительную площадку;

6. Строительная бригада получает стройматериалы и начинает строить заданный объект;

7. Бригадир строительной бригады следит за качеством выполняемой работы, заказывает стройматериалы;

8. Ландшафтный дизайнер работает над обустройством территории;

9. Архитектор, директор строительной фирмы принимают строительный объект, указывают на недочёты, если это необходимо;

10. Заказчик принимает объект и оплачивает заказ.

Рефлексия.

Атрибуты:

- Обустройство офиса строительной фирмы (стол, стулья, макеты зданий, бланки договоров, чертежи, листы А4, ручки, карандаши)



- Склад стройматериалов (стройматериалы: кубики, пластмассовый конструктор из различных геометрических фигур, строительный конструктор, состоящий из деревянных фигур, предметы заместители)

- Строительные инструменты (пила, молоток, шпатель, кисточки и др.)

- Гараж (грузовые машины, самосвалы, подъёмный кран)

- Ландшафтный дизайн (ёлочки, цветы, заборчики, дорожки, газон)

- Спецодежда строителей (каска)

- Столовая (стол, стулья, посуда, продукты, приправы, столовые приборы, салфетки, скатерть, технологические карты)

Ход совместной деятельности.

(Дети действуют по плану, разобранному и проигранному в качестве образца в подготовительном этапе).

Воспитатель:

- Ребята, как думаете, из чего строители могут построить дом? (Дом можно построить из кирпичей, из дерева).

- Дом, построенный из кирпичей, как будет называться? (Он будет кирпичный).

- А дом, построенный из дерева? (Он будет деревянным).

- Из чего, мы, в детском саду можем построить дом? (Мы можем построить дом из конструктора).

- С чего мы начнём строительство дома? (Нам нужен чертёж, рисунок чтобы по нему строить дом).

- Кто нам в этом поможет?

Дети: Нужно вызвать архитекторов, они предложат нам проект детского сада.

Ребёнок: Давайте вызовем по телефону.

Диалог по теме: Строительная компания

- Здравствуйте, да это строительная компания.

- Просим приехать архитекторов с проектом детского сада.

- Хорошо. Называйте адрес.

- Новоясеневский проспект, дом 38 (Голубинская улица и др.)

- Ждите, выезжаем.

(архитекторы берут руль и едут на машине.)

Диалоги по теме: Проекты архитекторов

На мольберте выставляется эскиз проекта. Архитекторы рассказывают, защищают свой проект:



1 архитектор: Хотим предложить вам вот этот интересный проект детского сада. Здесь два этажа, несколько корпусов, цвета мы бы посоветовали светлые, например, белый с голубым. Вот здесь будут площадки для прогулки.

2 архитектор: Предлагаем вашему вниманию проект детского сада. Для постройки здания нам понадобится прочный камень (кирпич). Будет по три окна на каждом этаже, чтобы в детском саду было светло. Здание будет иметь три уровня. На первом уровне будут жить малыши, на втором мы

попадем к старшим детям. На третьем этаже воспитанники подготовительной группы. Спасибо за внимание!

3 архитектор: Детский сад будет находиться в экологической зоне. В ходе строительства мы не нанесем вред природе. После строительства здания разбить цветочные клумбы. Спасибо за внимание!

Воспитатель: Спасибо, архитекторы.

- Ребята, вам нравится проект нового детского сада?

- Да! Мы будем строить по вашему проекту.

- Хорошо! Детский сад мы построим, но нужно благоустроить территорию вокруг детского сада. Кто нам поможет?

- Мы – озеленители! (девочки выходят вперед и предлагают, какие деревья нужно посадить, как оформить клумбы, дорожки, газоны)

Ребенок-озеленитель: Мы посадим берёзы и сосны, а также оформим возле детского сада цветочные клумбы, чтобы дети могли любоваться и ухаживать за цветами.

Воспитатель: Ну что же, проект архитекторов мы утвердили, с озеленителями контракт заключили, пора приступать к строительству детского сада.

- Как называется, самая нижняя часть у дома? (Она называется – фундамент).

- Что, строится на фундаменте? (На фундаменте строятся стены).

- Что, изображено в верхней части чертежа? (Наверху находится крыша.)

-Для чего, нужна крыша? (Чтобы в доме было сухо, во время дождя.)

- Чертёж мы рассмотрели теперь надо выбрать площадку для строительства дома.

- Как вы, думаете, в каком месте удобнее всего нам строить дом? (Вот здесь рядом с конструктором.)

- Кто, у нас будет выкладывать фундамент, стены. (Фундамент и стены выкладывают каменщики).



- Кто, ещё, участвует в строительстве дома? (Плотники, они настилают пол, потолок, устанавливаю двери и окна.)

- А что, будет делать кровельщик? (Он будет строить крышу).

- Вот мы и готовы. В целях безопасности, предлагаю всем одеть на голову, строительные каски. Приступаем к строительству.

Работа шофёров.

Шофёры проходят в диспетчерскую за путёвками, вежливо здороваются с диспетчером:

Шофёр: - Дайте, пожалуйста, мне путёвку. (диспетчер выписывает путёвку, подсчёт водителю).

Диспетчер: Сегодня вы будете возить песок (кирпич, цемент) на стройку.

Пожалуйста.

Шофёр: Спасибо. До свидания.

Шофёры проходят в гараж, берут машины и едут по назначению.

Работа строителей:

Бульдозером строители расчищают территорию вокруг стройки, экскаватором копают котлован.

Когда шофёры подвезет груз, рабочие на стройке принимают его.

Шофёр: -Принимайте груз, у меня кирпичи.

Строители: -Ребята, разгружаем кирпичи. Чтобы дело шло быстрее, давайте передавать друг другу кирпичи по цепочке.

Бригадир: Смотрим на чертёж. Предлагаю фундамент построить из красного кирпича, они самые прочные. Нужно старательно закладывать фундамент, иначе дом разрушится.

- Фундамент готов, теперь строим стены.

Крановщик поднимает груз. (если нет игрушечного подъёмного крана –ребёнок сам изображает подъёмный кран: берёт руками груз, поднимает, разворачивается, опускает в нужное место)

Бригадир даёт команды крановщику: -Майна! Вира!

Каменщики укладывают кирпичи. Бригадир следит за качеством выполнения работ, если кто-то ставит кубы небрежно, неровно, бригадир делает ему замечание.

Бригадир: Не забудьте оставить дверные и оконные проёмы.

- Что ещё нам осталось построить? (Осталось достроить крышу).

- Предлагаю отправиться в столовую на обеденный перерыв, а потом достроим крышу и займёмся благоустройством дворовых территорий!



В конце смены бригадир спрашивает: «Как прошла работа? Много ли построили этажей? Учитывая, что детям уже знакомы сюжетно-ролевые игры на тему «Поликлиника» и «Семья», предлагаем ввести в игру сюжет с обеденным перерывом «Столовая» и сюжет с медицинским обследованием

(диспансеризацией для строителей) «Поликлиника».

Строители отправляются в столовую на обед или в поликлинику проверить здоровье, сделать необходимые процедуры.

Диалоги по теме: Столовая

Бригадир: Ребята, план работы мы с вами обсудили, теперь нужно договориться об обеде. Я знаю, что здесь неподалеку есть хорошая столовая.

Я пойду, договорюсь по поводу обеда, а вы можете приступать к работе.

План работы понятен?

Строители: Да, всё ясно.

(строители начинают работу, а бригадир идёт в столовую)

Бригадир: Здравствуйте, я хотел бы договориться с вами об обеде. Это возможно?

Шеф-повар: Здравствуйте, да, конечно. А на какое количество?

Бригадир: Нам нужен обед на пять человек.

Шеф-повар: Очень хорошо. А в какое время вы придёте?

Бригадир: Мы будем ровно в 13 часов.

Шеф-повар: Очень хорошо, будем вас ждать.

(бригадир возвращается на строительный объект, повара приступают к работе)

Шеф-повар: Нам поступил заказ на обед, на пять персон.

Давайте, обсудим меню на сегодняшний день.

Салат из свежих овощей (огурцы, перец и сметана) будет готовить Даша.

Первое блюдо (борщ) будет готовить Лена.

Второе блюдо (курица тушеная с овощами) будет готовить Лиза.

Компот из сухофруктов (яблоки, груши, чернослив) будет готовить Аня.

Шеф-повар: Я буду контролировать процесс. Если будут вопросы, обращайтесь ко мне. Всё готово должно быть к 13 часам, Вероника, займись, пожалуйста, сервировкой стола, теперь можно приступать к работе.

(повара разбирают необходимые ингредиенты, расходятся по рабочим местам, и начинают готовить обед, используя технологические карты: мыть, нарезать, кипятить воду в кастрюле, жарить на сковороде, добавлять соль, сахар и специи и т.д.)



Шеф-повар: Осталось 10 минут, я вижу, что у нас уже почти всё готово.

Скатерть, тарелки, кружки, столовые приборы на столе. Салат и компот тоже.

Не хватает салфеток и хлеба. Вероника, принеси салфетки и хлеб.

Вот теперь всё готово.

(На стройке)

Бригадир: Ребята, перерыв, идём на обед.

(приходят строители)

Шеф-повар: Здравствуйте, пожалуйста, проходите.

(строители рассаживаются по местам, официанты приносят приготовленные блюда)

Официанты: Пожалуйста. Приятного аппетита.

Строители: Спасибо.

Официанты: Можно подавать первое?

Строители: А что у вас на первое?

Официанты: Борщ.

Строители: Спасибо, очень вкусно.

Официанты: Сейчас будет второе.

Строители: Спасибо, а можно ещё хлеба?

Официанты: Сейчас принесу.

Официанты: Вот хлеб, пожалуйста.

(строители обедают, обед закончен)

Бригадир: Спасибо, всё было очень вкусно.

Шеф-повар: Спасибо, надеемся на дальнейшее сотрудничество.

Ждём вас снова.

(Строители возвращаются на строительный объект, повара наводят порядок, моют посуду)

Воспитатель: Ребята, ну вот и наступил конец рабочего дня, и сотрудникам нашей строительной фирмы пора отдыхать, но завтра мы снова продолжим работу, ведь у нас ещё много строительных заказов.

Игра окончена. Ребята вам понравилась игра? «Довольны ли вы своей работой? Как можете оценить работу крановщика, каменщика, водителя?»

Будете ли вы еще продолжать строить дома нашего города?»

А теперь давайте все дружно наводить в групповой комнате порядок и расставим все игрушки на место.

Вопросы для рефлексии:

В какую игру мы играли?



Какие роли вы выполняли в игре?

Что делали ваши персонажи?

Вам понравилось играть?

Что вам понравилось?

Что не понравилось?

В какую игру вы бы ещё хотели поиграть?

Молодцы, ребята, у нас получилась интересная игра, спасибо вам!

Технологическая карта №17

«Строительство гостиницы»

Саламандра О.В., воспитатель

МАДОУ №2 «Ёлочка»

Цель: Способствовать объединению детей, распределять роли, доводить начатое дело до конца.

Задачи:

Образовательные: Продолжать учить детей, самостоятельно определять и продумывать замысел игры. Реализовывать и развивать сюжет строительства гостиничного комплекса по проекту, используя различные строительные материалы и их заменители. Обучать детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли.



Развивающие: Закрепить названия элементов архитектуры: этаж, окна, блоки, вход, крыльцо и т.д. Отражать в игре знания об окружающей жизни, развивать диалогическую речь, навыки речевого общения. Развивать пространственное мышление, умение ориентироваться в пространстве, творческие способности.

Воспитательные: Воспитывать интерес к строительным профессиям, уважение к общественно – полезному труду.

Речевые: Актуализировать речь детей по лексической теме стройка. Активно сопровождать речью свою деятельность.

Планируемый результат:



Знания	Умения	Отношение
Дети знают названия элементов архитектуры, строительные действия, профессии.	Дети умеют самостоятельно определять и продумывать замысел игры и взаимодействия между играющими.	Проявляют дружеские отношения, взаимопомощь, уважение к общественно – полезному труду.

Материалы и оборудование: строительный материал, грузовые машины, железная дорога и вокзал (построен из конструктора), конструкторы, карточки обозначения (строительный шлем, цветок, автомобиль, мебель, кирпичи). Проект гостиничного комплекса на ватмане, деревья, жилетки, фартуки, шлемы, игрушечная мебель.

Игровые действия: Выбор объекта строительства. Выбор строительного материала, способа его доставки на строительную площадку. Строительство. Дизайн постройки. Сдача объекта.

Игровые роли: Архитектор, ландшафтный дизайнер, прораб, строители, шофер

Сюжетные линии: Выбор объекта строительства. Выбор строительного материала, способа его доставки на строительную площадку. Строительство. Дизайн постройки. Сдача объекта.

Этап	Цель, задачи этапа	Деятельность педагога	Деятельность воспитанников	Методы, приемы
Начало игры	Организовать детей на предстоящую игру	Ребята, сегодня к нам придут гости. Придут они из другого города. Скажите мне, пожалуйста, на чем они могут приехать? Ребята, а где живут люди приезжающие в чужой город? А давайте построим для наших гостей свою красивую,	Дети отвечают на чем могут приехать гости Дети отвечают, где живут люди приезжающие в чужой город	Беседа; распределение ролей (карточки). 

		неповторимую гостиницу! Ребята, скажите, а с чего начинается любая стройка? А как называется профессия человека, который занимается проектами и эскизами построек? Правильно ребята, архитектор. Сейчас мы вместе нарисуем эскиз будущей постройки (вместе с детьми рисуем и обсуждаем здание гостиничного комплекса). На чем, держится здание гостиницы? (на фундаменте) Сколько этажей у нашей гостиницы? (3-5 этажей) Сколько ворот?(1 ворота) Сколько дверей?(3 двери) Сколько оконных блоков?(7-8) Обратите внимание, что возле постройки оформлены клумбы, значит, нам нужны будут ландшафтные дизайнеры – люди, которые преобразовывают природную красоту, которая радует взор. И раз мы будем строить гостиничный комплекс, то во всех	Дети отвечают Дети отвечают: С эскиза или проекта. Дети отвечают: Архитектор. Дети рисуют эскиз, потом обсуждают здание гостиничного комплекса Дети отвечают на вопросы	
--	--	--	--	---

		гостиницах много комнат. Комнаты обставлены мебелью. Следовательно, нам понадобятся дизайнер по интерьеру. Ребята на любой стройке есть главный человек, который руководит строительством. Это прораб. А кто еще помогает при строительстве? Давайте попробуем определить, кто, чем будет заниматься на нашей стройке? Если дети будут затрудняться при распределении ролей, значит, педагог предлагает детям свою помощь. Подойдите и возьмите каждый карточку (картинки лежат перевернутые, с изображением – автомобиля, строительный шлем, цветок, мебель, кирпичи). Кто выбрал иллюстрацию автомобиля – значит он шофер. Кто выбрал изображение шлема – значит, он прораб. Цветок – значит, он ландшафтный	Дети отвечают: Шоферы, строители, рабочие.	Игровые карточки для назначения на роль. 
--	--	---	---	---

		дизайнер. Мебель – значит, он дизайнер. Кирпичи – значит, он строитель.		
--	--	--	--	--



Основная часть игры	Развивать умения отражать в игровых действиях полученные ранее знания и умения, налаживать взаимодействия между играющими.	Воспитатель: Ну, вот все роли распределены, приступаем к строительству.	Дети выполняют игровые действия. Шофер привозит на стройку строительный материал. Рабочие грузят и выгружают из машины детали конструктора. Опираясь на эскиз здания, строители строят гостиницу из строительных материалов. Дизайнеры оформляют внутреннее пространство будущей гостиницы. Ландшафтные дизайнеры оформляют клумбы. Прораб руководит стройкой, следит за качеством выполненных работ.	Словесный, действенный, игровой.
Завершение игры	Воспитывать желание у детей доводить начатое дело до конца. Учить детей презентовать результат своей игры.	Ребята, какую большую и красивую гостиницу вы построили! Как вы думаете, она понравится гостям нашего города? Я тоже так думаю.	Дети отвечают на поставленные вопросы. Представляют совместный выполненный продукт.	Беседа; демонстрация постройки. (словесный, мотивационный) 

Апробация новых педагогических технологий (мастер-класс, тренинг и другие формы)

В апробации технологических карт активное участие приняли педагоги:

МБДОУ №42 «Пингвинчик»

Азямова О.В. - воспитатель

Гаджиева Р.В. - воспитатель

Рушкова О.А. - воспитатель

Сафронова О.С. – старший воспитатель;

МАДОУ №4 «Утёнок»

Терентьева О.Г. – воспитатель

Крюкова Е.Н. – воспитатель

Ахмадуллина К.С. – воспитатель

Рыбакова У.Г. – старший воспитатель;

МБДОУ №39 «Журавлик»

Ганьжа Н.С. – воспитатель

Исламгареева А.А. – воспитатель

Костюничева Р.Р. – воспитатель

Пряничникова Н.Н. – старший воспитатель.

Большое спасибо, коллеги!









