

**БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ГОРОДА ОМСКА  
«ДЕТСКИЙ САД № 214 КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА»**

**СБОРНИК СЦЕНАРНЫХ ПЛАНОВ  
СЮЖЕТНО-РОЛЕВЫХ ИГР В ДЕТСКОМ  
САДУ**



# СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ К ШКОЛЕ ГРУППЫ

«Выпуск передачи «Доброе утро!»»

<b>Раздел 1. Общие сведения о методической разработке</b>	
<b>Перечень структурных компонентов</b>	<b>Описание методической разработки</b>
Наименование образовательной организации:	БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида"
Ф.И.О., должность носителя практики:	Рабочая группа педагогов БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида": Ю.А. Паньшина, О.Н. Кривошеева, М.А. Шиманская, Т.А. Поморова, М.В. Чернова, А.О. Высоцкая, О.А. Ермишина, К.М. Баланцева, О.П. Разгонова, Е.И. Полозова, К.А. Зайцева.
Контактная информация:	Электронный адрес: <a href="mailto:omskmdou214@mail.ru">omskmdou214@mail.ru</a> Телефон: 58-11-19
Тема методической разработки:	Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Выпуск передачи «Доброе утро!»»
Форма проведения мероприятия:	сюжетно-ролевая игра
Место проведения:	групповое помещение
Целевая группа: подготовительная к школе группа	подготовительная к школе группа
Цель мероприятия	<p>Закрепление представлений о профессиональных навыках работников телевидения в ходе сюжетно-ролевой игры «Выпуск передачи «Доброе утро!»».</p> <p><b>Задачи:</b></p> <p><b>Образовательные:</b> закреплять представления детей о телевидении, как о значимом источнике информации в повседневной жизни; расширять, уточнять знания детей о профессиях и труде работников телевидения: телеведущий, оператор, режиссер, гример и тд.; расширять представления детей о таких понятиях, как «видеосюжет», «телеканал», «телестудия», «эфир», «телепрограмма»; расширять диапазон детских игр, учить играть вместе (обсуждать сюжет, придумывать новые роли и игровые действия), помочь создать игровую обстановку с учётом темы игры и воображаемой ситуации; продолжать формировать у детей умение действовать в соответствии с ролью.</p> <p><b>Развивающие:</b> развивать активность, инициативность, любознательность, стремление к получению новых знаний, формировать умение применять в игре полученные ранее знания об</p>

	<p>окружающей жизни, воспитывать способность ставить общие цели, планировать совместную работу; развивать социальный и эмоциональный интеллект, умение самостоятельно разрешать конфликтные ситуации; развивать диалогическую речь; развивать навыки театральной деятельности; обогащать словарный запас: эфир, видеосюжет, телеканал; активизировать словарь детей: студия, ведущий, оператор, корреспондент, зрители, выпуск.</p> <p><b>Воспитательные:</b> воспитывать эмоциональную отзывчивость, сопереживание, уважительное и доброжелательное отношение к окружающим.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ребенок самостоятельно выбирает технику и выразительные средства для наиболее точной передачи образа и своего замысла, способен преобразовывать обстановку и использовать с учетом игровой ситуации;</li> <li>- Ребенок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, предлагает и объясняет замысел игры, комбинирует сюжеты на основе реальных, вымышленных событий, выполняет несколько ролей в одной игре, подбирает разные средства для создания игровых образов, согласовывает свои интересы с интересами партнеров по игре;</li> <li>- В совместной игре следит за точным выполнением правил всеми участниками.</li> </ul>
<p>Регламент работы (краткое описание структурных компонентов методического мероприятия)          Формы организации деятельности воспитанников</p>	<p><b>РОЛИ</b></p> <p>Режиссер, ведущий, ведущий рубрики «Марафон новостей», ведущий рубрики «Новости спорта», ведущий рубрики «Витаминный заряд», ведущий рубрики «Погода», помощник режиссера, гример, оператор.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Беседа о телевидении: «Ребята, недавно я услышала такую поговорку: «Телевидение – это окно в мир...В съёмках участвует много разных специалистов (Какие?) операторы (они ведут съёмку с помощью видеокамеры), репортёры (беседуют с людьми, собирают материал о разных интересных событиях), дикторы или ведущие (знакомят телезрителей с новостями или ведут передачи на разные темы)».</li> <li>- Воспитатель представляет интеллект-карты по профессиям игры.</li> <li>- Презентация рубрик программы "Доброе утро".</li> </ul> <p>Распределение ролей:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- На главные роли дети сами выбирают претендента, учитывая, важный факт, что в случае, если ребенок не справляется, игра перестает существовать;</li> <li>- Остальные роли по значкам-определителям, заранее подготовленным, для участников съёмки.</li> <li>- Обсуждение правил игры.</li> </ul>

	<p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ</b></p> <p><b>Главные роли:</b></p> <p><b>Режиссер</b> приглашает гостей и ведущего в студию, обращается к гримеру с просьбой проверить готовность ведущего и гостей студии к съемке: костюмы, прически, макияж. Дает команду оператору: «Приготовиться к съемке», дает команду о начале выпуска. Режиссер проводит репетицию. Режиссер находится в студии, следит за съемочным процессом, контролирует ход съемки программы «Доброе утро».</p> <p><b>Ведущий</b> представляется, делает обзор программы «Доброе утро», поочередно передает слово ведущим рубрик: «Марафон новостей», «Витаминный заряд», «Новости сорта», «Погода». Ведущий подводит итог каждой рубрики.</p> <p><b>Ведущий рубрики «Марафон новостей»</b> знакомит телезрителей с актуальными новостями детского сада.</p> <p><b>Ведущий рубрики «Новости спорта»</b> пропагандирует здоровый образ жизни и предлагает поучаствовать познакомится с приемами боевых искусств.</p> <p><b>Ведущий рубрики «Витаминный заряд»</b> рассказывает о полезных продуктах на завтрак и предлагает зарядиться энергией на целый день.</p> <p><b>Ведущий рубрики «Погода»</b> знакомит телезрителей с погодой на текущий день и желает всем телезрителям приятной прогулки.</p> <p><b>Второстепенные роли:</b></p> <p><b>Помощник режиссера</b> принимает участие в подготовке съёмок, организует начало съемки каждой рубрики.</p> <p><b>Гример</b> наносит грим участникам программы, поправляет костюмы и оценивает внешнюю готовность к съёмке.</p> <p><b>Оператор</b> передвигается по съёмочной площадке, снимает все на видеокамеру.</p> <p><b>СРЕДООБРАЗУЮЩИЕ КОМПОНЕНТЫ</b></p> <p>Монитор, рация, хлопушка, микрофоны, бэйджики всем участникам программы, камера, осветительные приборы, косметический набор, планшет с тестом, интеллект-карты, набор продуктов, сценический костюм для каждого участника игры, посуда для сервировки, скатерти, салфетки, разносы, спортивные атрибуты для проведения гимнастики, календарь погоды, технические средства обучения.</p>
<p>Ресурсы для проведения мероприятия: дидактические материалы, ЦОР для организации деятельности</p>	<p>Интеллект-карты (распечатанный вариант); Проектор, экран, ноутбук или телевизор; Презентация с представлением интеллект-карт.</p>
<p><b>Раздел 2. Сценарный план проведения мероприятия</b></p>	

<p><b>1.Распределение ролей.</b></p> <p>1.1.Создание воображаемой ситуации.</p> <p>1.2. Обсуждение сюжета.</p> <p>1.3.Обсуждение правил игры.</p> <p><b>(продолжительность в минутах)</b></p> <p>Описание методических приемов.</p> <p>Способ организации деятельности участников сюжетно-ролевой игры.</p> <p>Последовательность действий педагога.</p>	<p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ</b></p> <p><b>СОЗДАНИЕ ВОООБРАЖАЕМОЙ СИТУАЦИИ (2 мин):</b></p> <p>- Беседа о телевидении: «Ребята, недавно я услышала такую поговорку: «Телевидение – это окно в мир...В съёмках участвует много разных специалистов (Какие?) операторы (они ведут съёмку с помощью видеокамеры), репортёры (беседуют с людьми, собирают материал о разных интересных событиях), дикторы или ведущие (знакомят телезрителей с новостями или ведут передачи на разные темы)».</p> <p>- Воспитатель представляет интеллект-карты по профессиям игры.</p> <p>- Сегодня я вам предлагаем поиграть в игру «Телевидение». Как вы думаете, какое помещение нам нужно для этого? (студия) А кто работает на студии? (режиссер, художник-гример, ведущий, оператор, корреспонденты). Презентация с профессиях на телевидении (режиссер, оператор, гример, репортер, ...)</p> <p>А что им может понадобиться для работы? (микрофоны, видеокамера, наушники оператора, стол, стулья, папка ведущего, косметика, одежда).</p> <p><b>ОБСУЖДЕНИЕ СЮЖЕТА (2 мин.):</b></p> <p>Для определения плана-сюжета воспитатель использует такой прием, как вопросы к детям: «Для того, чтобы снять выпуск телепередачи, подумайте и ответьте: Какие сотрудники нужны для работы над съёмкой и выпуском новостей? Где происходят съёмки? Кто может участвовать в съёмках?».</p> <p>Затем дети с воспитателем выстраивают план действий: распределить роли, внести атрибуты для игры, оборудовать телестудию. Определяют рубрики программы "Доброе утро".</p> <p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ (1 мин):</b></p> <p>На главные роли дети сами выбирают претендента, учитывая, важный факт, что в случае, если ребенок не справляется, игра перестает существовать;</p> <p>Остальные роли распределяются по значкам-определителям, заранее подготовленным, для участников игры.</p> <p>Для создания воображаемой ситуации воспитатель предлагает воспитанникам создать обстановку телестудии: оформить мини-студии по рубрикам программы</p> <p><b>ОБСУЖДЕНИЕ ПРАВИЛ ИГРЫ (1 мин.):</b></p> <p>Ждать своей очереди выступления;</p> <p>Слушать указания режиссера;</p> <p>Не начинать съёмку без указаний режиссера;</p> <p>Не перебивать товарищей по игре.</p>
--	--

<p><b>2. Игровые действия (дети реализуют взятые на себя роли взрослых и отношения между ними).</b></p>	<p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ:</b></p> <p>Режиссер приглашает ведущего и ведущих рубрик в студию, обращается к гримеру с просьбой проверить готовность ведущего и ведущих рубрик к съемке: костюмы, прически, макияж. Дает команду оператору: «Приготовиться к съемку», дает команду о начале выпуска. Режиссер проводит репетицию. Режиссер находится в студии, следит за съемочным процессом, контролирует ход съемки программы «Доброе утро».</p> <p>Ведущий представляется, делает обзор программы «Доброе утро», поочередно передает слово ведущим рубрик: «Марафон новостей», «Витаминный заряд», «Новости сорта», «Погода». Ведущий подводит итог каждой рубрики.</p> <p>Ведущий рубрики «Марафон новостей» знакомит телезрителей с актуальными новостями детского сада.</p> <p>Ведущий рубрики «Новости спорта» пропагандирует здоровый образ жизни и предлагает провести взбадривающую гимнастику.</p> <p>Ведущий рубрики «Витаминный заряд» рассказывает о полезных продуктах на завтрак и предлагает зарядиться энергией на целый день.</p> <p>Ведущий рубрики «Погода» знакомит телезрителей с погодой на текущий день и желает всем телезрителям приятной прогулки.</p> <p>Помощник режиссера принимает участие в подготовке съёмок, организует начало съемки каждой рубрики.</p> <p>Гример наносит грим участникам программы, поправляет костюмы и оценивает внешнюю готовность к съёмке.</p> <p>Оператор передвигается по съёмочной площадке, снимает все на видеокамеру.</p>
<p><b>3. Игровое употребление предметов (условное замещение реальных предметов, имеющих в распоряжении ребенка).</b></p>	<p>Монитор, рация, хлопушка, микрофоны, бэйджики всем участникам программы, камера, осветительные приборы, косметический набор, планшет, набор продуктов, сценический костюм для каждого участника игры, посуда для сервировки, скатерти, салфетки, разномы, спортивные атрибуты для проведения гимнастики, календарь погоды, технические средства обучения.</p>

<p><b>4. Реальные отношения между играющими (разнообразных репликах, замечаниях, посредством которых регулируется весь ход игры).</b> (20 минут)</p>	<p>- Добрый день, уважаемые телезрители.... Сегодня в выпуске программы... Главная тема дня... Какие главные новости сегодня в детском саду.... Наши корреспонденты работают в студии... В нашей студии присутствуют ... Посмотрите репортаж рубрики... Какая погода будет сегодня, расскажет... На этом у меня все, до следующих встреч... - Здравствуйте, уважаемые гости... Расскажите, пожалуйста, нашим телезрителям... Спасибо.... - - Здравствуйте... Проходите, пожалуйста, присаживайтесь... Гримёру и оператору проверить готовность... Всем внимание, тишина в студии... Раз, два, три... начали... - Камера готова.. Начинаю съёмку... -Извините, разрешите поправить вам костюм, причёску... Вы прекрасно выглядите... Не волнуйтесь, ваш макияж в порядке... Обращение оператора к участникам съёмки о поломке камеры... Обмениваются мнениями, впечатлениями..</p>
<p><b>5. Анализ игры (продолжительность в минутах)</b></p>	<p>Воспитатель включает запись заставки новостей и режиссер объявляет: «Стоп! Эфир окончен!» Воспитатель задает вопросы: Как вы считаете, как вы и ваши друзья справились со своими ролями? Вам понравилась эта игра? А в роли кого вы бы хотели быть в следующий раз? Как вы думаете, что можно сделать, чтобы наша игра была еще интереснее? Как вы думаете, кому будет интересна наша передача? Какие рубрики вы предлагаете для следующего выпуска программы «Доброе утро?»</p>
<p><b>3. Заключение</b></p>	
<p>Краткий вывод изложенного в методической разработке содержания (не более 3 предложений): - целесообразность формы методической разработки; - аргументированность ориентации методической разработки на планируемые результаты</p>	<p>У дошкольников XXI века появились новые игровые роли: банкир, агент, клиент, визажист, оператор и т.д.) и новые игровые сюжеты «Салон сотовой связи», «Путешествия», «Служба спасения» и т.д. Современный ребенок дошкольного возраста стремится отражать в сюжетно-ролевой игре ту социальную действительность, в которой он живет и в которой развивается. А это означает, что тематика сюжетно-ролевых игр должна меняться с изменениями социума.</p>
<p><b>4. Материально – технические условия</b></p>	
<p>Необходимость и достаточность материально-технического обеспечения методического мероприятия (оборудование, схема)</p>	<p>Интеллект-карты (распечатанный вариант); Проектор, экран, ноутбук или телевизор; Презентация с представлением интеллект-карт.</p>
<p><b>5. Список литературы</b></p>	
<p>В соответствии с ГОСТ Р7.05-2008</p>	<p>1. Попова Е.И., Кондрашина А.Ф., Сунцова С.С.</p>

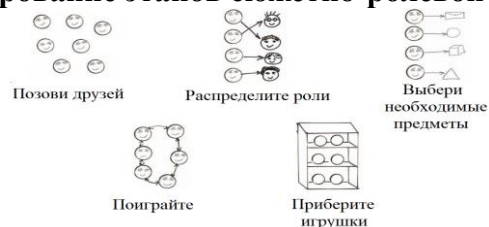
<p>Список литературы за последние 5 лет.</p>	<p>Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5–7 лет. Технологические карты. Предметно-игровая среда. Сценарии сюжетно-ролевых игр : для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование – Ишим : Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018. – 80 с.</p> <p>2. ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ. Инновационная программа дошкольного образования. / Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, Э. М. Дорофеевой. — Издание пятое (инновационное), испр. и доп.— М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2019. — с.336</p> <p>3. Логинова Л. Образовательное событие как инновационная технология работы с детьми 3-7 лет: Методическое пособие/Под ред. О.А. Шиян- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</p> <p>4. Абрамова Л.В., Слепцова И.Ф. Социально-коммуникативное развитие дошкольников. Подготовительная к школе группа 6-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.-128 с.</p> <p>5. Крашениников Е.Е., Холодова О.Л. Развивающий диалог как инструмент развития познавательных способностей, Сценарии занятий с детьми 4-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</p>
--	--

**6. Приложения (обязательное представление).**

<p>Описание методик/упражнения/ и другие материалы</p>	<p><b>Интеллект-карты для проведения сюжетно-ролевой игры:</b></p> <p>Метод интеллект-карт был создан американским учёным и бизнесменом Тони Бьюзенем.</p> <p>Интеллектуальная карта – это уникальный и простой метод запоминания информации, с помощью которого развиваются как творческие, так и речевые способности детей и активизируется мышление.</p> <p>Полезные свойства интеллект-карт</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- наглядность;</li> <li>- привлекательность;</li> <li>- запоминаемость.</li> </ul> <p><i>Общие требования к составлению интеллект – карты</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Лист располагается горизонтально.</li> <li>2. Тема игры располагается в центре страницы. Для ее изображения можно использовать рисунки, картинки.</li> <li>3. Для каждого ключевого момента проводятся расходящиеся от центра ответвления (в любом направлении).</li> <li>4. В процессе моделирования добавляются символы и иллюстрации.</li> </ol>
--	--



### Моделирование этапов сюжетно-ролевой игры:



Если данную технологическую карту составят дети самостоятельно под руководством воспитателя, то они в дальнейшем легко смогут ее использовать на практике.

Шаг «Поиграйте» для каждого конкретного игрового сюжета и для каждой возрастной группы будет иметь разное содержание.

#### ***Предварительная работа:***

- беседа с детьми на тему «Телевидение»;
- оформление выставок рисунков и работ в детском саду, беседа о содержании и тематике выставок;
- коммуникативные игры «Интервью», «Мы – корреспонденты (журналисты)».
- изготовление значков-определителей для участников съёмки (ведущие, оператор, репортёры, гости студии).
- изготовление логотипа телестудии (группы), подготовка пространства для оформления студии.
- просмотр с детьми видеосюжетов «Новости», «Новости культуры», «Новости спорта», «Прогноз погоды» и тд.

**СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ  
СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА  
«АВТОСЕРВИС»**

<b>Раздел 1. Общие сведения о методической разработке</b>	
<b>Перечень структурных компонентов</b>	<b>Описание методической разработки</b>
<p>Наименование образовательной организации:</p> <p>Ф.И.О., должность носителя практики:</p> <p>Контактная информация:</p> <p>Тема методической разработки:</p> <p>Форма проведения мероприятия:</p> <p>Место проведения:</p> <p>Целевая группа: старшая, подготовительная к школе группа.</p>	<p>БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида"</p> <p>Рабочая группа педагогов БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида": Ю.А. Паньшина, О.Н. Кривошеева, М.А. Шиманская, Т.А. Поморова, М.В. Чернова, А.О. Высоцкая, О.А. Ермишина, К.М. Баланцева, О.П. Разгонова, Е.И. Полозова, К.А. Зайцева.</p> <p>Электронный адрес: <a href="mailto:omskmdou214@mail.ru">omskmdou214@mail.ru</a> Телефон: 58-11-19</p> <p>Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Автосервис»</p> <p>сюжетно-ролевая игра</p> <p>групповое помещение</p> <p>старшая, подготовительная к школе группа</p>
<p>Цель мероприятия</p>	<p>Продолжать обогащать содержание сюжетных игр на основе знакомства с явлениями социальной действительности и отношениями людей в ходе совместной деятельности с дошкольниками; формировать у детей умение играть в сюжетно-ролевую игру «Автосервис».</p> <p><b>Задачи:</b></p> <p><b>Образовательные:</b> обогащать и расширять знания детей о труде взрослых, а именно, работников автосервиса, слаженности, аккуратности в их работе; -знакомить с названиями инструментов, необходимых для работы в автосервисе; -закреплять представления об основных частях автомобиля; -учить комбинировать знания, полученные из разных источников, отражать их в едином сюжете игры.</p> <p><b>Развивающие:</b> развивать умение делового и игрового общения со сверстниками, желание участвовать в совместной коллективной деятельности; -развивать диалогическую речь, умение развивать диалог в различных игровых ситуациях; -расширять представления о правилах речевого этикета, развивать умение соблюдать этику общения в условиях коллективного взаимодействия;</p>

<p>Планируемые результаты ФОП ДО</p>	<p>-развивать словарь детей за счет расширения представлений о явлениях социальной жизни, взаимоотношениях и характерах людей (автосервис, автослесарь, гаечный ключ, двигатель, мотор, шиномонтаж, автомойка и т.д.).</p> <p><b>Воспитательные:</b>воспитывать интерес к профессии автослесарь, к ее значимости в жизни. воспитывать эмоциональную отзывчивость, сопереживание, уважительное и доброжелательное отношение к окружающим;</p> <p>- Ребенок придумывает и развивает замысел игры, умеет взять на себя роль и выполнять игровые действия в соответствии с ней, вести ролевой диалог, выполняет несколько ролей в одной игре, подбирает разные средства для создания игровых образов, согласовывает свои интересы с интересами партнеров по игре;</p> <p>- Ребенок самостоятельно выбирает технику и выразительные средства для наиболее точнойпередачи образа и своего замысла, способен преобразовывать обстановку и использовать с учетом игровой ситуации;</p> <p>- В совместной игре следит за точным выполнением правил всеми участниками.</p>
<p>Регламент работы (краткое описание структурных компонентов методического мероприятия) Формы организации деятельности воспитанников</p>	<p><b>РОЛИ</b> Администратор, клиенты (водители), диагностик, автослесарь, шино-монтажник,автомойщик, автозапрщик на бензоколонке, кассир, официант, повар, уборщица.</p> <p>Перед проведением игры воспитатель с детьми рассматривают тематические альбомы «Автомастерская»; по возможности совершается экскурсия в автомастерскую, где проходят наблюдения за работой мастера, за машинами; проходит беседа о работе автомастерской.</p> <p>Распределение ролей:</p> <p>- На главные роли дети сами выбирают претендентов, учитывая, важный факт, что в случае, есликто-то не справляется, игра перестает существовать;</p> <p>- Остальные роли распределяются по желанию.</p> <p>- Обсуждение правил игры.</p> <p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ</b> <b>Главные роли:</b> <b>Администратор</b> подбирает на работу кадры, организует работу сотрудников, беседует с клиентами. <b>Клиенты (водители)</b> приезжают на автомобиле, делают заказ, благодарят за работу. <b>Диагностик</b> принимает заказы, проводит техосмотр, сообщает автослесарю о результатах. <b>Автослесарь</b> на основе диагностики автомобиля, ремонтирует автомобили.</p>

	<p><b>Шино-монтажник</b> меняет шины на автомобилях.  <b>Кассир</b> принимает плату за товар и услугу.  <b>Второстепенные роли:</b>  <b>Автомойщик</b> моет машины  <b>Автозаправщик на бензоколонке</b> принимает заказ, заправляет машины бензином.  <b>Официант</b> принимают заказ, передают повару, принимают готовое блюдо, разносят посетителям.  <b>Повар</b> принимает заказ от официантов, готовят заказанные блюда, отдают официантам.  <b>Уборщица</b> убирает зал в автокафе.  <b>СРЕДООБРАЗУЮЩИЕ КОМПОНЕНТЫ</b>  Наборы слесарных инструментов, макеты приборов диагностики неисправности автомобилей, губки и флаконы для мойки автомобилей, макет автозаправочной установки с гибким шлангом, игрушки - «руль», бутафорские деньги, «водительское удостоверение», фартуки и нарукавники темного цвета, атрибуты для «дорожного кафе», тематические альбомы по теме «Транспорт», журналы об автомобилях, набор продуктов, сценический костюм для каждого участника игры, посуда для сервировки, скатерти, салфетки, разносы.</p>
<p>Ресурсы для проведения мероприятия: дидактические материалы, ЦОР для организации деятельности</p>	<p>Проектор, экран, ноутбук или телевизор; аудиозапись автомобильного сигнала.</p>
<p><b>Раздел 2. Сценарный план проведения мероприятия</b></p>	
<p><b>1. Распределение ролей.</b>  1.1. Создание воображаемой ситуации.  1.2. Обсуждение сюжета.  1.3. Обсуждение правил игры.  <b>(продолжительность в минутах)</b>  Описание методических приемов.  Способ организации деятельности участников сюжетно-ролевой игры.  Последовательность действий педагога.</p>	<p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ</b>  <b>СОЗДАНИЕ ВОООБРАЖАЕМОЙ СИТУАЦИИ (2 мин):</b>  - Дети, сегодня утром мне на электронную почту пришло письмо. Давайте посмотрим, от кого это письмо?  (Воспитатель: через проектор включает обращение Незнайки к детям):  «Я собрался в путешествие в город Мастеров, но у меня по дороге сломалась машина. Я не знаю к кому можно обратиться за помощью. Помогите мне, ребята».  - Ребята, куда нужно обратиться Незнайке чтобы, ему починили машину? (В автосервис)  - А кто ему починит машину? (Автослесарь)  - А кто еще работает в автосервисе? (Диагностик, автослесарь, шино-монтажник, администратор, кассир).  - А какие еще услуги оказывают при автосервисе? (есть автомойка и автозаправка, еще есть автокафе).  - А кто работает в автокафе? (Официанты, повар, уборщица).  - Ребята, давайте сейчас мы поиграем в игру автосервис? Ведь Незнайка нам оставил свою машину. И её нужно нам починить (Хорошо! Мы починим!)  А что может понадобиться для работы в автосервисе?</p>

( Наборы слесарных инструментов, макеты приборов диагностики неисправности автомобилей, губки и флаконы для мойки автомобилей, макет автозаправочной установки с гибким шлангом, игрушки - «руль», бутафорские деньги и т.д.).

**ОБСУЖДЕНИЕ СЮЖЕТА (2 мин.):**

Для определения плана-сюжета воспитатель использует такой прием, как вопросы к детям: «Для того, чтобы отремонтировать машину, подумайте и ответьте: Какие сотрудники нужны?Какие атрибуты для этого нужны?Где будет происходить ремонт? Кто ещё может участвовать в этом?»

Затем дети с воспитателем выстраивают план действий: распределить роли, внести атрибуты для игры, оборудовать автосервис.

**РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ (1 мин):**

На главные роли дети сами выбирают претендента, учитывая, важный факт, что в случае, если ребенок не справляется, игра перестает существовать;

Остальные роли распределяются по значкам-определителям, заранее подготовленным, для участников игры.

Для создания воображаемой ситуации воспитатель предлагает воспитанникам создать обстановку автосервиса, оформить места для дополнительных услуг (автомойка, автозаправка, автокафе).

**ОБСУЖДЕНИЕ ПРАВИЛ ИГРЫ (1 мин.):**

Ждать своей очереди выступления;

Не перебивать товарищей по игре. Выполнять действия в соответствии со своей ролью.

2. Игровые действия (дети реализуют взятые на себя роли взрослых и отношения между ними).

**ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ:**

Все занимают свои рабочие места, надевают спец.одежду.

Водитель: (обращаясь к пассажирам) Мне необходимо заехать в автомастерскую, мой автомобиль неисправен, плохо работает мотор.

(Подъезжает к мастерской, сигналит)

К нему подходит администратор.

Администратор: здравствуйте, что случилось?

Водитель: мой автомобиль неисправен, плохо работает мотор.

Администратор: мы обязательно его вам починим. Вы и ваши пассажиры пока могут пройти в Автокафе, поесть мороженого.

Администратор передаёт работу диагностику, водитель отдает ключи диагностику, пассажиры выходят и идут в кафе.

Диагностик с помощью инструментов и приборов определяет неисправность машины. Сообщает автомеханику и тот чинит её.

Водитель: ну, что починили?

Автослесарь: да, мы отремонтировали мотор, но вам нужно заправить бензин, у вас его мало.

Водитель благодарит за работу, расплачивается деньгами, едет на заправочную станцию.

Кассир: с вас 100 рублей

Сюжет на заправочной станции:

Водитель (обращаясь к работнику заправочной станции): добрый день! Мне нужно заправить автомобиль бензином.

Заправщик: здравствуйте, мы очень рады, что вы приехали именно к нам, у нас самый лучший бензин!

(Заправляет автомобиль)

Водитель: спасибо! (Расплачивается)

Заправщик: я бы посоветовал Вам вымыть машину, она у Вас слишком грязная, даже номера не видно.

Водитель: Спасибо, я обязательно её помою (Направляется на мойку).

Сюжет на автомойке:

Автомойщик: здравствуйте, я вижу, Вы решили вымыть свой автомобиль?

Водитель: да.

Автомойщик: у нас есть разные шампуни для машин, какой вы хотите? (С запахом банана, мяты, апельсина или яблока?)

Водитель: я люблю с запахом апельсина.

Автомойщик моет автомобиль.

Автомойщик: а внутри автомобиля не желаете вымыть?

Водитель: Да, конечно.

Автомойщик: мы сейчас вымоем, а Вы пока сходите,

	<p>выпейте кофе в нашем кафе.  Водитель: спасибо, уже иду.  Автомойщик заканчивает мыть автомобиль и приводит его к кафе. Водитель благодарит его, расплачивается, приглашает пассажиров продолжить поездку.  Кассир: с вас 200 рублей</p> <p>Сюжет в кафе:  Пассажиры проходят в кафе, садятся за стол. Официант приносит им Меню.  Официант: добрый день, что будете заказывать? Вы уже готовы сделать заказ?  Пассажиры: здравствуйте, мы хотим мороженого. (Рассматривают Меню, делают заказ).  (Официант приносит заказ)  Официант: приятного аппетита. В нашем кафе есть фирменный десерт «Фруктовыймикс», рекомендую попробовать.  А куда вы едете, если не секрет?  Пассажиры: мы едем в гости в другой город.  Официант: это далеко, может быть, пообедаете у нас?  Еще в нашем кафе пекут изумительные пирожные, мы можем вам упаковать их с собой для угощения ваших знакомых в другом городе.  Пассажиры: да, наверное, нам стоит пообедать, и мы с удовольствием попробуем пирожные.(Пообедали).  Спасибо!  Водитель: Можем отправляться дальше в путь.  (Звучит гудок автомобиля). Игра завершена.</p> <p>По ходу игры воспитатель помогает создавать игровую обстановку, наладить взаимоотношения между теми, кто выбрал определенные роли; помогает реализовать в игре впечатления, полученные детьми ранее.</p>
<p><b>3.Игровое употребление предметов (условное замещение реальных предметов, имеющихся в распоряжении ребенка).</b></p>	<p>Наборы слесарных инструментов, макеты приборов диагностики неисправности автомобилей, губки и флаконы для мойки автомобилей, игрушки - «руль», бутафорские деньги, «водительское удостоверение», фартуки и нарукавники темного цвета, атрибуты для «дорожного кафе» и т.д.</p>
<p><b>4.Реальные отношения между играющими (разнообразных репликах, замечаниях, посредством которых регулируется весь ход игры).  (20 минут)</b></p>	<p>- Здравствуйте, что случилось?...Мы обязательно его вам починим. Вы и ваши пассажиры пока могут пройти в Автокафе, поесть мороженого...Ну, что починили?.. Да, мы отремонтировали мотор, но вам нужно заправить бензин, у вас его мало... Спасибо!.. Мне нужно заправить автомобиль бензином... Мы очень рады, что вы приехали именно к нам... Я бы посоветовал Вам вымыть машину, она у Вас слишком грязная, даже номера не видно... Вы решили вымыть свой автомобиль?.. У нас есть разные шампуни для</p>

	<p>машин, какой вы хотите?.. А внутри автомобиля не желаете вымыть?.. Вы пока сходите, выпейте кофе в нашем кафе... Добрый день, что будете заказывать? Вы уже готовы сделать заказ?.. Мы хотим мороженого... Приятного аппетита.. Рекомендую попробовать... А куда вы едете, если не секрет?.. Это далеко, может быть, пообедаете у нас?.. Мы с удовольствием попробуем пирожные... Спасибо!</p>
<b>5. Анализ игры (продолжительность в минутах)</b>	<p>Воспитатель сообщает о завершении игры и задает вопросы: Как вы считаете, как вы и ваши друзья справились со своими ролями? Вам понравилась эта игра? А в роли кого вы бы хотели быть в следующий раз? Как вы думаете, что можно сделать, чтобы наша игра была еще интереснее? Какиеможно оказать услуги в автосервисе в следующий раз при игре?</p>
<b>3. Заключение</b>	
<p>Краткий вывод изложенного в методической разработке содержания (<i>не более 3 предложений</i>):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- целесообразность формы методической разработки;</li> <li>- аргументированность ориентации методической разработки на планируемые результаты</li> </ul>	<p>Современный ребенок дошкольного возраста стремится отражать в сюжетно-ролевой игре ту социальную действительность, в которой он живет и в которой развивается. А это означает, что тематика сюжетно-ролевых игр должна меняться с изменениями социума.</p>
<b>4. Материально – технические условия</b>	
<p>Необходимость и достаточность материально-технического обеспечения методического мероприятия (оборудование, схема)</p>	<p>Проектор, экран, ноутбук или телевизор, аудиозапись автомобильного сигнала.</p>
<b>5. Список литературы</b>	
<p>В соответствии с ГОСТ Р7.05-2008 Список литературы за последние 5 лет.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Попова Е.И., Кондрашина А.Ф., Сунцова С.С. Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5–7 лет. Технологические карты. Предметно-игровая среда. Сценарии сюжетно-ролевых игр : для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование – Ишим : Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018. – 80 с.</li> <li>2. ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ. Инновационная программа дошкольного образования. / Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, Э. М. Дорофеевой. — Издание пятое (инновационное), испр. и доп.— М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2019. — с.336</li> <li>3. Логинова Л. Образовательное событие как инновационная технология работы с детьми 3-7 лет: Методическое пособие/Под ред. О.А. Шиян- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</li> <li>4. Абрамова Л.В., Слепцова И.Ф. Социально-коммуникативное развитие дошкольников. Подготовительная к школе группа 6-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.-128 с.</li> </ol>



	<p>5. Крашенников Е.Е., Холодова О.Л. Развивающий диалог как инструмент развития познавательных способностей, Сценарии занятий с детьми 4-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</p>
<p><b>б. Приложения</b> (обязательное представление).</p>	
<p>Описание методик/упражнения/ и другие материалы</p>	<p><b>Предварительная работа:</b>          Рассматривание тематических альбомов «Автомастерская».          Экскурсия в автомастерскую (наблюдения: за работой мастера; за машинами).          Беседа о работе автомастерской.          Игры-имитации «Где мы были, мы не скажем, а что делали – покажем» (на тему автомастерской).          Изготовление атрибутов к игре.          Конструктивные игры «Построй автомобиль», «Угадай, какой автомобиль я построил» и др.          Режиссерские игры с машинками и игрушками «Автомастерская» (отработка диалогового взаимодействия).          Игровые задания в уголке ИЗО «Почини (дорисуй) сломанный автомобиль», «Мастерская по покраске автомобилей», «Придумай необычную раскраску автомобиля».          Игры на внимание «Какой части автомобиля не хватает в рисунке?».          Школа вежливых наук «На заправочной станции», «В придорожном кафе», «Автомобильный слесарь и водитель» и др.          Подвижная игра «Таксисты» (с обручами).</p>

# СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ К ШКОЛЕ ГРУППЫ

«Театр»

<b>Раздел 1. Общие сведения о методической разработке</b>	
<b>Перечень структурных компонентов</b>	<b>Описание методической разработки</b>
Наименование образовательной организации:	БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида"
Ф.И.О., должность носителя практики:	Рабочая группа педагогов БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида": Ю.А. Паньшина, О.Н. Кривошеева, М.А. Шиманская, Т.А. Поморова, М.В. Чернова, А.О. Высоцкая, О.А. Ермишина, К.М. Баланцева, О.П. Разгонова, Е.И. Полозова, К.А. Зайцева.
Контактная информация:	Электронный адрес: <a href="mailto:omskmdou214@mail.ru">omskmdou214@mail.ru</a> Телефон: 58-11-19
Тема методической разработки:	Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Театр!»
Форма проведения мероприятия:	сюжетно-ролевая игра
Место проведения:	групповое помещение
Целевая группа: подготовительная к школе группа.	подготовительная к школе группа
Цель мероприятия	<p>Через сюжетно – ролевую игру «Театр» реализовать индивидуальные возможности и потребности детей в самовыражении и развитии, раскрыть творческий потенциал детей и их талант.</p> <p><b>Задачи:</b></p> <p><b>Образовательные:</b> Закреплять знания детей о театре, о труппе театра, работниках театра, показать коллективный характер работы в театре. Продолжать формировать умения творчески развивать сюжет игры, комбинировать различные тематические сюжеты в единый игровой сюжет; научить детей действовать в соответствии с принятой на себя ролью. Формировать элементарные экономические знания. Продолжать развивать представления детей о деньгах, товарах которые можно на них купить.</p> <p><b>Развивающие:</b> Развивать выразительность речи, активизировать в речи слова-предметы, слова-действия, слова-признаки по теме "Театр". Развивать умение вести ролевые диалоги, побуждать дополнять их самостоятельными высказываниями. Выразительно передавать в речи образы героев сказки, согласовать</p>

<p>Планируемые результаты ФОП ДО</p>	<p>свои действия с другими «артистами», принимать на себя роли профессий театра. Развивать самостоятельность при выборе роли в игре. Развивать коммуникативные навыки и формы общения.</p> <p><b>Воспитательные:</b> Формировать положительные взаимоотношения, умение общаться со сверстниками во время игры. Формировать культуру поведения в общественных местах, употребления в речи вежливых слов.</p> <p>Дети разворачивают содержание игры в зависимости от количества играющих детей.</p> <p>Повышение уровня развития коммуникативных навыков у детей (ролевое общение, диалог, комментирование игровых действий и действий партнёра).</p> <p>Формирование умения объединять разные тематические сюжеты в единый игровой сюжет.</p> <p>Проявление умений у дошкольников развёртывать в самостоятельной деятельности специфические ролевые действия, вести ролевой диалог.</p> <p>Умение играть самостоятельно.</p> <p>Пополнение знаний детей об игре «Театр».</p> <p>Расширение и активизация словарного запаса.</p> <p>Умение следить за точным выполнением правил всеми участниками в совместной игре.</p> <p>Умение анализировать, оценивать достижение игровой цели.</p>
<p>Регламент работы (краткое описание структурных компонентов методического мероприятия)</p> <p>Формы организации деятельности воспитанников</p>	<p><b>РОЛИ</b></p> <p>Гример, актеры, гардеробщик, кассир, зритель, контролер, буфетчица, администратор зала, ведущий.</p> <p>Перед проведением игры дети посещают театр, знакомятся с его помещениями, беседуют с работниками театра. В группе вместе с детьми закрепляют полученные знания. Совместно с родителями и детьми изготавливаются атрибуты для игры.</p> <p>- Беседа о театре. Ребята, есть такое выражение «Весь мир – театр, а люди в нем - актеры» (В.Шекспир)... Каждый из нас в жизни играет определенную роль. А какие бывают театры? (оперные, балетные, драматические, кукольные, театр пантомимы и т.д.) Ребята, а вы хотите поиграть в настоящий театр.</p> <p>Распределение ролей:</p> <p>- На главные роли дети сами выбирают претендента, учитывая, важный факт, что в случае, если ребенок не справляется, игра перестает существовать;</p> <p>- Остальные роли распределяются по желанию.</p> <p>- Обсуждение правил игры.</p> <p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ</b></p> <p><b>Главные роли:</b></p> <p><b>Администратор</b> встречает гостей, проверяет готовность актеров, направляет зрителей, провожает в</p>

	<p>зрительный зал, сообщает о завершении спектакля.  <b>Актеры</b> выполняют указания администратора, играют свои роли.  <b>Второстепенные роли:</b>  <b>Контролер</b> встречает зрителей у входа в зал, проверяет билеты.  <b>Зрители</b> общаются с гардеробщиком, с кассиром, с буфетчицей, с контролером, с администратором и между собой.  <b>Гример</b> наносит грим актерам, поправляет костюмы и оценивает внешнюю готовность к спектаклю.  <b>Буфетчица</b> продает продукты питания в кафе.  <b>Кассир</b> отвечает за продажу билетов</p> <p><b>СРЕДООБРАЗУЮЩИЕ КОМПОНЕНТЫ</b></p> <p>Афиша, ширма для спектакля, ширма для кассы, театральные билеты, денежные купюры, программки, элементы костюмов, вешалка для гардероба, номерки, фартуки и пилоточки для буфетчицы, атрибуты для буфета (конфеты, пирожные, коробочки из-под сока, стаканчики), атрибуты для гримёрной (грим, косметические наборы, парики, куклы, декорации и костюмы)</p>
<p>Ресурсы для проведения мероприятия:  дидактические материалы, ЦОР для организации деятельности</p>	<p>Проектор, экран (создание фона для театральной постановки), ноутбук или телевизор, аудиозапись музыкального сопровождения к спектаклю, запись звонка перед началом спектакля.</p>
<p><b>Раздел 2. Сценарный план проведения мероприятия</b></p>	
<p><b>1. Распределение ролей.</b>  1.1. Создание воображаемой ситуации.  1.2. Обсуждение сюжета.  1.3. Обсуждение правил игры.  <b>(продолжительность в минутах)</b>  Описание методических приемов.  Способ организации деятельности участников сюжетно-ролевой игры.  Последовательность действий педагога.</p>	<p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ</b>  <b>СОЗДАНИЕ ВООБРАЖАЕМОЙ СИТУАЦИИ (2 мин):</b>  - Ребята, есть такое выражение: «Весь мир – театр, а люди в нем - актеры» (В.Шекспир).  Каждый из нас в жизни играет определенную роль.  - Вы знаете, какие бывают театры?(оперные, балетные, драматические, кукольные, театр пантомимы и т.д.)  - Кто был в настоящем театре? Понравилось?  - Вот бы сейчас побывать в театре...  - Ребята, а вы хотите поиграть в настоящий театр? (Да)  - Тогда давайте превратим нашу группу в театр. Давайте с вами вспомним, кто работает в театре?(...)  Как узнать, какой спектакль идет в театре? (Посмотреть афишу).  - Что нужно, чтобы нас пропустили в театр?(Купить билеты).  - Где мы будем покупать билеты? (В театральной кассе).  - Кто выступает в театре на сцене? (актёры).  - Кто актёрам помогает создать внешний образ героя, которого он играет на сцене? (костюмер и гримёр) Что делает костюмер?Что делает гримёр?  <b>ОБСУЖДЕНИЕ СЮЖЕТА (2 мин.):</b>  — А как вы думаете, чем мы можем занять свободное время до начала спектакля? (Пройти в кафе, попить</p>

	<p>чай, сок, съесть мороженое, пирожное, посидеть в фойе, изучить программку).</p> <p>- Кто работает в кафе? (буфетчица)</p> <p>- Чем занимаются артисты перед спектаклем? (Повторяют роли, приводят себя в порядок, гример, костюмер помогают актерам в это время).</p> <p>Ну, а теперь нам осталось выбрать роли и оживить театр.</p> <p>На столе лежат предметы, которые помогут детям в выборе ролей (маски для артистов, билеты для кассиров, номерки для гардеробщицы, ладошки для зрителей, кукольное платье для костюмера, кисточка для гримера, торт для буфетчицы)</p> <p>Дети оборудуют театр, занимают свои места и начинают обыгрывать сюжет.</p> <p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ (1 мин):</b></p> <p>На главные роли дети сами выбирают претендента, учитывая, важный факт, что в случае, если ребенок не справляется, игра перестает существовать;</p> <p>Остальные роли распределяются по значкам-определителям, заранее подготовленным, для участников игры.</p> <p>Для создания воображаемой ситуации воспитатель предлагает воспитанникам создать обстановку театра: оформить гардеробную, кассу, буфет, зрительный зал, сцену.</p> <p><b>ОБСУЖДЕНИЕ ПРАВИЛ ИГРЫ (1 мин.):</b></p> <p>Ждать своей очереди выступления;</p> <p>Слушать указания администратора.</p> <p>Не перебивать товарищей по игре.</p>
<p><b>2. Игровые действия (дети реализуют взятые на себя роли взрослых и отношения между ними).</b></p>	<p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ:</b></p> <p>Дети берут сумочки, покупают билеты в кассе театра(используя бутафорские деньги). Дети сдают одежду в гардероб, Проходят в буфет, покупают «сладости», сидят за столиком. В зале ожидания знакомятся с фотографиями актеров участвующих в спектакле и программками к спектаклю. Администратор встречает, провожает гостей до зрительного зала. На входе в зрительный зал контролёр проверяет билеты, и помогает зрителям занять свои места в зрительном зале. <b>ПЕРСОНАЖИ ИГРЫ ДОЛЖНЫ ПРОГОВАРИВАТЬ СЛОВА.</b></p> <p><b>Гардеробщица:</b> Очень рада вас видеть в нашем театре. Пожалуйста, возьмите номерок. Не потеряйте номерок, а то будут небольшие неприятности. Уважаемые зрители не забудьте вернуть номерки в гардероб и забрать одежду.</p> <p><b>Кассир:</b> Добрый день! Сколько вы хотите купить билетов? На какой ряд вам продать билет? Вы будете расплачиваться наличными или карточкой?Сохраняйте билеты до конца сеанса. Хорошего вам просмотра. Я очень рада, что пришли к</p>

нам на спектакль.

**Администратор:** Рада приветствовать вас в нашем театре. Пока артисты готовятся к выступлению, вы можете посетить наш буфет, посидеть в фойе на диванах, прочитать программку.

**Буфетчица:** Добрый день! Что вы хотите купить? Могу предложить вам вкусное пирожное! Сколько порций мороженого вам принести? Какое мороженое вы любите - клубничное или шоколадное? А что вы будете пить – кофе, чай или сок? Благодарю за покупку. Приходите к нам еще.

**Администратор:** Уважаемые зрители, проходите в зрительный зал и занимайте свои места согласно купленным билетам. Спектакль начнется после звонка.

**Контролер:** Можно ваш билетик? Проходите, пожалуйста, в зрительный зал. У вас билет на первый ряд, проходите. Счастливого вам просмотра! Познакомьтесь, пожалуйста, с программкой нашего спектакля.

**Администратор:** Уважаемые зрители, просьба отключить сотовые телефоны, во время спектакля не шуметь, не вставать с места, не выкрикивать, чтобы не мешать артистам. Счастливого вам просмотра. Звонит звонок и начинается спектакль.

**Выходит ведущий.**

**Ведущий** (костюмер) с ростовой куклой Ванечкой:

Что сегодня происходит

В зале нет свободных мест?

Вдоль по сцене кто-то ходит,

Гордо голову подняв,

Зрители, нас поддержите,

Восхищённый взгляд дарите!

По взмаху палочки волшебной

Все люди верят в чудеса,

Вокруг становятся добрее,

Живёт на свете красота.

А сказок дружный хоровод

К нам сказку в гости приведёт!

Внимание! Внимание!

В зале нашем тишина

Сказку начинать пора!

Дети показывают сказку «Колобок».

**Сказочница:** Все девчонки и мальчишки, Знаем, очень любят книжки, любят сказки, любят песни... А чтоб было интересней, сказки старые покажем, но в стихах о них расскажем, звонких песен колобка не слышали вы пока? Все расселись? В добрый час! Начинаем наш рассказ...

**Рассказчик:** На краю села в избушке старый дед жил со старушкой. В доме пусто, вот беда, вся закончилась еда.

**Дед:** Говорит старик старухе: «Ты хорошая стряпуха, может, где муки найдешь, колобок нам испечешь?»

**Бабка:** Делать нечего, пошла, по сусекам поскребла и

	<p>стакан муки нашла. Колобочек испекла. Остывает колобок, закипает и чаек. То-то будет пир горой нам вечернею порой.</p> <p><b>Колобок:</b> Колобок решил иначе: Надо сделать жизнь богаче. Прыг скорее на порог, и отправился в лесок. Колобок бежит по дорожке поет песню «Песня Колобка»</p> <p><b>Рассказчик:</b> И в дремучем том лесу встретил зайца и лису. Повстречался и волчок, этот серенький бочок.</p> <p><b>Колобок:</b> Колобок им всем поведал о тяжелой жизни деда. Как им с бабкой не везет, все нужда, да недород.</p> <p><b>Рассказчик:</b> Следом к ним пришел медведь, громко начал он реветь:</p> <p><b>Медведь:</b> Я большой и неуклюжий, косолапый и смешной. Я живу в лесу дремучем. Очень мед люблю пахущий. Вы возьмите меня в дом, пригожусь я вам потом.</p> <p><b>Колобок:</b> В дом вернулись с колобком и решили за столом:</p> <p><b>Медведь:</b> Будем старым помогать, чтоб пришла к вам благодать.</p> <p><b>Дед:</b> По весне вспахали поле, дров на зиму накололи. Посадили огород, чтоб родился корнеплод.</p> <p><b>Колобок:</b> Колобок - он в доме главный, служат все ему исправно.</p> <p><b>Рассказчик:</b> Волк с медведем воду носят, зайка в доме пылесосит. Варит лисонька обед, всем доволен нынче дед.</p> <p><b>Дед:</b>И ушла нужда из дома, больше с нею не знакомы.</p> <p><b>Вместе:</b>Тут и сказочке конец, А кто слушал - молодец! По окончании сказки звучат аплодисменты, крики "Браво", артисты выходят на поклон, дети дарят цветы.</p>
<p><b>3.Игровое использование предметов (условное замещение реальных предметов, имеющих в распоряжении ребенка).</b></p>	<p>Афиша, ширма для спектакля, ширма для кассы, театральные билеты, денежные купюры, программки, элементы костюмов, вешалка для гардероба, номерки, фартуки и пилоточки для буфетчицы, атрибуты для буфета (конфеты, пирожные, коробочки из-под сока, стаканчики), атрибуты для гримёрной (грим, косметические наборы, парики, куклы, декорации и костюмы)</p>
<p><b>4.Реальные отношения между играющими (разнообразных репликах, замечаниях, посредством которых регулируется весь ход игры). (20 минут)</b></p>	<p>- Очень рада вас видеть в нашем театре. Пожалуйста, возьмите номерок. Не потеряйте номерок... - Уважаемые зрители не забудьте вернуть номерки в гардероб и забрать одежду... - Добрый день! Сколько вы хотите купить билетов? На какой ряд вам продать билет? Вы будете расплачиваться наличными или карточкой?Сохраняйте билеты до конца сеанса. Хорошего вам просмотра. - Я очень рада, что пришли к нам на спектакль!.. - Что вы хотите купить?... - Сколько порций мороженого вам принести? Какое мороженое вы любите - клубничное или шоколадное?.. - Благодарю за покупку. Приходите к нам еще... - Можно ваш билетик? Проходите, пожалуйста, в</p>

	зрительный зал... Счастливого вам просмотра!.. Познакомьтесь, пожалуйста с программкой нашего спектакля...- Зрители, нас поддержите, восхищённый взгляд дарите!.. -Внимание! Внимание!..
<b>5.Анализ игры (продолжительность в минутах)</b>	<p>Занавес. Звучат аплодисменты, крики "Браво", артисты выходят на поклон, дети дарят цветы.</p> <p>Воспитатель задает вопросы: Как вы считаете, как вы и ваши друзья справились со своими ролями? Вам понравилась эта игра? А в роли кого вы бы хотели быть в следующий раз? Как вы думаете, что можно сделать, чтобы в нашем театре было еще интереснее? Как вы думаете, кому будет интересен театр? Какой спектакль вы предлагаете сыграть в следующий раз в нашем театре?</p> <p>Тогда мы с вами можем разучить новую сказку, и продолжим играть в эту интересную игру. А так же, у вас есть программки, где написаны правила поведения в театре, вы можете ознакомить с ними своих родителей и друзей.</p> <p>Я думаю, им будет интересно. Еще там нарисованы персонажи сказки «Колобок», разукрашивайте и вспоминайте нашу игру.</p> <p><b>Администратор:</b> А сейчас пройдите в гардероб получите свою одежду и возвращайтесь в детский сад.</p>
<b>3. Заключение</b>	
<p>Краткий вывод изложенного в методической разработке содержания (<i>не более 3 предложений</i>):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- целесообразность формы методической разработки;</li> <li>- аргументированность ориентации методической разработки на планируемые результаты</li> </ul>	<p>Современный ребенок дошкольного возраста стремится отражать в сюжетно-ролевой игре ту социальную действительность, в которой он живет и в которой развивается. А это означает, что тематика сюжетно-ролевых игр должна меняться с изменениями социума.</p>
<b>4. Материально – технические условия</b>	
<p>Необходимость и достаточность материально-технического обеспечения методического мероприятия (оборудование, схема)</p>	<p>Проектор, экран, ноутбук или телевизор, аудиозапись музыкального сопровождения к спектаклю, запись звонка перед началом спектакля.</p>
<b>5. Список литературы</b>	
<p>В соответствии с ГОСТ Р7.05-2008 Список литературы за последние 5 лет.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Попова Е.И., Кондрашина А.Ф., Сунцова С.С. Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5–7 лет. Технологические карты. Предметно-игровая среда. Сценарии сюжетно-ролевых игр : для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование – Ишим : Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018. – 80 с.</li> <li>2. ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ. Инновационная программа дошкольного образования. / Под ред. Н.Е.</li> </ol>



	<p>Вераксы, Т.С. Комаровой, Э. М. Дорофеевой. — Издание пятое (инновационное), испр. и доп.— М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2019. — с.336</p> <p>3. Логинова Л. Образовательное событие как инновационная технология работы с детьми 3-7 лет: Методическое пособие/Под ред. О.А. Шиян- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</p> <p>4. Абрамова Л.В., Слепцова И.Ф. Социально-коммуникативное развитие дошкольников. Подготовительная к школе группа 6-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.-128 с.</p> <p>5. Крашениников Е.Е., Холодова О.Л. Развивающий диалог как инструмент развития познавательных способностей, Сценарии занятий с детьми 4-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</p>
<p><b>6. Приложения</b> (обязательное представление).</p>	
<p>Описание методик/упражнения/ и другие материалы</p>	<p><b><i>Предварительная работа:</i></b></p> <p>Посещение театров города Омска.</p> <p>Этическая беседа «Секрет вежливых слов</p> <p>Беседа «Объясни значение пословицы «Театр начинается с вешалки».</p> <p>Беседа о правилах поведения в театре</p> <p>Беседа о видах театрального искусства</p> <p>Беседа о театральных профессиях.</p> <p>Рассматривание иллюстраций и презентаций по теме «Театр»</p> <p>Беседа и просмотр презентации «Творческие и технические профессии в театре»</p> <p>Знакомство с известным персонажем прошлого времени Петрушкой.</p> <p>Дидактические игры по теме «Театр»: «Угадай, что изменилось?», «Займи свое место», «Составь предложение».</p> <p>Изготовление театральных билетов и номерков на спектакль.</p> <p>Обновление игровых атрибутов для буфета (конфеты, пирожные, коробочки из-под сока, стаканчики)</p> <p>Изготовление игровых атрибутов (стойка и вешалка в гардероб, фуражка для контролера).</p> <p>Изготовление театральной афиши.</p> <p>Изготовление предметов для декораций, костюмов для персонажей</p> <p>Спектакля.</p> <p>Прослушивание и подбор музыкальных отрывков для драматизации сказки «Колобок».</p> <p>Театральные игры: «Угадай, что я делаю», «Одно и то же по-разному»</p> <p>«Превращение предмета»</p> <p>Театральные этюды «Кого встретил колобок в лесу»</p>

	<p>Подвижно-имитационные игры: «Покажи характер персонажа сказки», «Карусель» «Угадай, кто я» Воспроизведение художественной литературы и фольклора: Чтение стихотворения А. Барто «В театре» Чтение стихотворения В. Василенко «Ты становишься зрителем» Чтение стихотворения М.А. Давыдовой «Театральные актеры» Разучивание текста к драматизации сказки «Колобок». Составление рассказов "Что я видел в театре", «Кто работает в театре». Работа с родителями: Помощь в изготовлении необходимых атрибутов для сюжетно-ролевой игры «Театр».</p>
--	--

**СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ  
СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА  
«ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА»**

<b>Раздел 1. Общие сведения о методической разработке</b>	
<b>Перечень структурных компонентов</b>	<b>Описание методической разработки</b>
Наименование образовательной организации:	БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида"
Ф.И.О., должность носителя практики:	Воспитатель БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида": Ю.А. Паньшина, О.Н. Кривошеева, М.А. Шиманская, Т.А. Поморова, М.В. Чернова, А.О. Высоцкая, О.А. Ермишина, К.М. Баланцева, О.П. Разгонова, Е.И. Полозова, К.А. Зайцева.
Контактная информация:	Электронный адрес: <a href="mailto:omskmdou214@mail.ru">omskmdou214@mail.ru</a> Телефон: 58-11-19
Тема методической разработки:	Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Железная дорога»
Форма проведения мероприятия:	сюжетно-ролевая игра
Место проведения:	групповое помещение
Целевая группа: подготовительная к школе группа.	старшая группа
Цель мероприятия	<p>Закрепление представлений о профессиональных навыках работников железнодорожного транспорта в ходе сюжетно-ролевой игры «Железная дорога»</p> <p><b>Задачи:</b></p> <p><b>Образовательные:</b> Углубить, расширить и конкретизировать знания детей о труде работников железнодорожного транспорта, о железной дороге. Дать детям сведения о других городах нашей Родины.</p> <p><b>Развивающие:</b> Развивать конструктивные способности детей при работе с крупным строительным материалом. Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p><b>Воспитательные:</b> Воспитывать у детей любознательность. Прививать уважение к труду взрослых. Помочь детям усвоить моральные нормы - правила поведения при путешествиях. Уточнить формы вежливого обращения. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.</p> <p>- Ребенок самостоятельно выбирает технику и выразительные средства для наиболее точной</p>

<p>Планируемые результаты ФОРМ ДО</p>	<p>передачи образа и своего замысла, способен преобразовывать обстановку и использовать с учетом игровой ситуации;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ребенок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, предлагает и объясняет замысел игры, комбинирует сюжеты на основе реальных, вымышленных событий, выполняет несколько ролей в одной игре, подбирает разные средства для создания игровых образов, согласовывает свои интересы с интересами партнеров по игре;</li> <li>- В совместной игре следит за точным выполнением правил всеми участниками.</li> </ul>
<p>Регламент работы (краткое описание структурных компонентов методического мероприятия) Формы организации деятельности воспитанников</p>	<p><b>РОЛИ</b> Кассир, машинист, помощник машиниста, дежурный по вокзалу, пассажиры, проводник, монтеры пути, осмотрщик вагон.</p> <p>-Перед проведением игры, воспитатель проводит экскурсию на железнодорожный вокзал, знакомит детей с помещением железнодорожного вокзала, перроном, пассажирскими и грузовыми поездами. Беседуют с начальником вокзала, билетным кассиром. В группе вместе с детьми закрепляют полученные знания. Совместно с детьми изготовить атрибуты для игры.</p> <p>Распределение ролей:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- На главные роли дети сами выбирают претендента, учитывая, важный факт, что в случае, если ребенок не справляется, игра перестает существовать;</li> <li>- Остальные роли по значкам-определителям, заранее подготовленным, для участников съёмки.</li> </ul> <p>- Обсуждение правил игры.</p> <p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ</b></p> <p>Детям предлагается соорудить постройки: железнодорожный вокзал, кассу, перрон, поезд. Дети занимают свои места, согласно отведенным ролям.</p> <p>Дети – пассажиры с вещами заходят в здание железнодорожного вокзала. Подходят к табло-расписанию (воспитатель спрашивает, у детей, для чего в вокзале нужно табло-расписание). Затем, дети – пассажиры проходят к билетным кассам.</p> <p><b>Дети-пассажиры:</b> здравствуйте, будьте любезны нам 4 билета, до Москвы.</p> <p><b>Кассир:</b> Вам, места в каком вагоне: купейном или плацкартном?</p> <p><i>Воспитатель спрашивает у детей, чем отличаются между собой купейный и плацкартный вагон.</i></p> <p><b>Пассажиры:</b> в купейном вагоне.</p> <p><b>Кассир:</b> выдает пассажирам билеты (сообщает время прибытия поезда, номер вагона, места).</p>

*Пассажиры благодарят билетного кассира и проходят в зал ожидания.*

*В зале ожидания, дети пассажиры идут в буфет. (Воспитатель уточняет у детей, зачем в вокзале нужен зал ожидания, буфет).*

**Дежурный по вокзалу:** Уважаемые пассажиры будьте внимательны и осторожны скорый поезд «Омск- Москва» прибывает на первый путь . Стоянка поезда 5 минут.

**Дети пассажиры:** ребята, объявили наш поезд, нужно выходить на перрон.

*Пассажиры берут свои вещи и выходят на перрон. Воспитатель спрашивает, для чего на вокзале нужен перрон и как вести себя на нем.*

*На станцию Омск, прибывает поезд, в локомотиве сидят машинист и помощник машиниста.*

*Воспитатель уточняет у детей в чем заключается работа машиниста и помощника.*

*Дети пассажиры подходят к своему вагону.*

**Проводник:** Здравствуйте уважаемые пассажиры, предъявите свои билеты.

Дети показывают проводнику билеты.

Проводник проверяет билеты, и приглашает занять свои места в вагоне.

**Дежурный по вокзалу:** уважаемые пассажиры скорый поезд

«Омск– Москва» отправляется с первого пути.

Просьба пассажиров занять свои места в вагоне.

*Проводник закрывает двери. Поезд набирает ход.*

*Во время поездки проводник разносит чай пассажирам, следит за чистотой в вагоне.*

*Во время следования поезда, на станциях, вагоны осматривали осмотрщики вагонов (воспитатель спрашивает у детей, зачем на железной дороге нужны люди такой профессии).*

*Проезжая города и села дети – пассажиры видели, как монтеры пути ремонтируют железнодорожное полотно. ( Воспитатель уточняют, зачем это нужно делать).*

*И вот поездка подошла к концу. На станции сообщили , что скорый поезд «Омск – Москва» прибыл на первый путь. Проводник прощается со своими пассажирами. Дети – пассажиры благодарят проводника.*

## **СРЕДООБРАЗУЮЩИЕ КОМПОНЕНТЫ**

Крупный строительный материал (строительство билетной кассы, табло-расписание, перрона, макет пассажирского поезда), форма железнодорожников, атрибуты железнодорожников. Фуражки, сумки, билеты, карта путей, флажки, стаканчики для чая и т.д.

<p>Ресурсы для проведения мероприятия: дидактические материалы, ЦОР для организации деятельности</p>	<p>Проектор, экран, ноутбук или телевизор.</p>
<p><b>Раздел 2. Сценарный план проведения мероприятия</b></p>	
<p><b>1. Распределение ролей.</b> 1.1. Создание воображаемой ситуации. 1.2. Обсуждение сюжета. 1.3. Обсуждение правил игры. <b>(продолжительность в минутах)</b> Описание методических приемов. Способ организации деятельности участников сюжетно-ролевой игры. Последовательность действий педагога.</p>	<p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ</b> <b>СОЗДАНИЕ ВООБРАЖАЕМОЙ СИТУАЦИИ (2 мин):</b> - Беседа о железной дороге: «Ребята, я вчера разбирала старые книги и нашла вот такие интересные буклеты с разных городов России (<i>показываю</i>). Как вы думаете, для чего они нужны и, где их можно взять? (<i>ответы, рассуждения детей</i>). <u>Воспитатель мечтательно</u>: "Да, как замечательно было бы съездить в какое-нибудь путешествие. А давайте отправимся в путешествие по <b>железной дороге?</b> - Молодцы, я тоже думаю, что здесь будет очень интересно. Здесь есть стол, карта, кресло, диванчик, вывеску можно повесить вот здесь.</p> <p><b>ОБСУЖДЕНИЕ СЮЖЕТА (2 мин.):</b> Вы хотите поехать на экскурсию в Москву? А на чем же мы с вами можем доехать до Москвы? (автобус, машина, электричка, поезд). Москва находится очень далеко от нашего города и быстрее всего нас довезет, конечно же, поезд. Собираем чемоданы и в путь. Ребята, без чего мы не сможем уехать? (без билетов) Что нам нужно взять с собой, чтобы приобрести билеты? (деньги, паспорт) Чтобы уехать на поезде, куда мы с вами сначала должны пойти? (на вокзал).</p> <p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ (1 мин):</b> На главные роли дети сами выбирают претендента, учитывая, важный факт, что в случае, если ребенок не справляется, игра перестает существовать; Остальные роли распределяются по значкам-определителям, заранее подготовленным, для участников игры. Для создания воображаемой ситуации воспитатель предлагает воспитанникам создать обстановку телестудии: оформить мини-студии по рубрикам программы</p> <p><b>ОБСУЖДЕНИЕ ПРАВИЛ ИГРЫ (1 мин.):</b> Ждать своей очереди выступления; Не перебивать товарищей по игре.</p>
<p><b>2. Игровые действия (дети реализуют взятые на себя роли взрослых и отношения между ними).</b></p>	<p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ:</b> Дети – пассажиры с вещами заходят в здание железнодорожного вокзала. Подходят к табло-расписанию (воспитатель спрашивает, у детей, для чего в вокзале нужно табло-расписание). Затем, дети – пассажиры проходят к билетным кассам. <b>Дети-пассажиры:</b> здравствуйте, будьте любезны</p>

нам 4 билета, до Москвы.

**Кассир:** вам, места в каком вагоне: купейном или плацкартном?

*Воспитатель спрашивает у детей, чем отличаются между собой купейный и плацкартный вагон.*

**Пассажиры:** в купейном вагоне.

**Кассир:** выдает пассажирам билеты (сообщает время прибытия поезда, номер вагона, места).

*Пассажиры благодарят билетного кассира и проходят в зал ожидания.*

*В зале ожидания, дети пассажиры идут в буфет. (Воспитатель уточняет у детей, зачем в вокзале нужен зал ожидания, буфет).*

**Дежурный по вокзалу:** Уважаемые пассажиры будьте внимательны и осторожны скорый поезд «Омск- Москва» прибывает на первый путь . Стоянка поезда 5 минут.

**Дети пассажиры:** ребята, объявили наш поезд, нужно выходить на перрон.

*Пассажиры берут свои вещи и выходят на перрон.*

*Воспитатель спрашивает, для чего на вокзале нужен перрон и как вести себя на нем.*

*На станцию Омск, прибывает поезд, в локомотиве сидят машинист и помощник машиниста.*

*Воспитатель уточняет у детей в чем заключается работа машиниста и помощника.*

*Дети пассажиры подходят к своему вагону.*

**Проводник:** Здравствуйте уважаемые пассажиры, предъявите свои билеты.

Дети показывают проводнику билеты.

Проводник проверяет билеты, и приглашает занять свои места в вагоне.

**Дежурный по вокзалу:** уважаемые пассажиры скорый поезд

«Омск– Москва» отправляется с первого пути.

Просьба пассажиров занять свои места в вагоне.

*Проводник закрывает двери. Поезд набирает ход.*

*Во время поездки проводник разносит чай пассажирам, следит за чистотой в вагоне.*

*Во время следования поезда, на станциях, вагоны осматривали осмотрщики вагонов (воспитатель спрашивает у детей, зачем на железной дороге нужны люди такой профессии).*

*Проезжая города и села дети – пассажиры видели, как монтеры пути ремонтируют железнодорожное полотно. ( Воспитатель уточняют, зачем это нужно делать).*

*И вот поездка подошла к концу. На станции сообщили , что скорый поезд «Омск – Москва» прибыл на первый путь. Проводник прощается со своими пассажирами. Дети – пассажиры благодарят проводника.*

<p><b>3. Игровое употребление предметов (условное замещение реальных предметов, имеющих в распоряжении ребенка).</b></p>	<p>Крупный строительный материал (строительство билетной кассы, табло-расписание, перрона, макет пассажирского поезда), форма железнодорожников, атрибуты железнодорожников. Фуражки, сумки, билеты, карта путей, флажки, стаканчики для чая и т.д.</p>
<p><b>4. Реальные отношения между играющими (разнообразных репликах, замечаниях, посредством которых регулируется весь ход игры). (20 минут)</b></p>	<p>«Внимание! Скорый поезд 214 отправляется через 5 минут с 1 платформы!» ( через минуту) «Внимание! Скорый поезд 214 отправляется с первой платформы!!!» Проводница показывает машинисту жёлтый флажок. Машинист гудит в гудок. Поезд «трогается». (включается звук поезда) - Уважаемые пассажиры, посмотрите в окно-Москва! Не забывайте свои вещи. И вот поездка подошла к концу.</p>
<p><b>5. Анализ игры (продолжительность в минутах)</b></p>	<p>Воспитатель включает звук поезда «Внимание! Скорый поезд 214 прибывает на станцию Москва!» Воспитатель задает вопросы: Как вы считаете, как вы и ваши друзья справились со своими ролями? Вам понравилась эта игра? А в роли кого вы бы хотели быть в следующий раз? Как вы думаете, что можно сделать, чтобы наша игра была еще интереснее?</p>
<p><b>3. Заключение</b></p>	
<p>Краткий вывод изложенного в методической разработке содержания (не более 3 предложений): - целесообразность формы методической разработки; - аргументированность ориентации методической разработки на планируемые результаты</p>	<p>Современный ребенок дошкольного возраста стремится отражать в сюжетно-ролевой игре ту социальную действительность, в которой он живет и в которой развивается. А это означает, что тематика сюжетно-ролевых игр должна меняться с изменениями социума.</p>
<p><b>4. Материально – технические условия</b></p>	
<p>Необходимость и достаточность материально-технического обеспечения методического мероприятия (оборудование, схема)</p>	<p>Проектор, экран, ноутбук или телевизор;</p>
<p><b>5. Список литературы</b></p>	
<p>В соответствии с ГОСТ Р7.05-2008 Список литературы за последние 5 лет.</p>	<p>1. Попова Е.И., Кондрашина А.Ф., Сунцова С.С. Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5–7 лет. Технологические карты. Предметно-игровая среда. Сценарии сюжетно-ролевых игр : для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование – Ишим : Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018. – 80 с. 2. ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ. Инновационная программа дошкольного образования. / Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, Э. М. Дорофеевой. — Издание пятое (инновационное), испр. и доп.—</p>



	<p>М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2019. — с.336</p> <p>3. Логинова Л. Образовательное событие как инновационная технология работы с детьми 3-7 лет: Методическое пособие/Под ред. О.А. Шиян- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</p> <p>4. Абрамова Л.В., Слепцова И.Ф. Социально-коммуникативное развитие дошкольников. Подготовительная к школе группа 6-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.-128 с.</p> <p>5. Крашенников Е.Е., Холодова О.Л. Развивающий диалог как инструмент развития познавательных способностей, Сценарии занятий с детьми 4-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</p>
<p><b>6. Приложения</b> (обязательное представление).</p>	
<p>Описание методик/упражнения/ и другие материалы</p>	<p><b>Предварительная работа:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- посещение Омского железнодорожного вокзала.</li> <li>- просмотр видеопрезентаций на тему: «Поезда», «Профессии сотрудников железнодорожного вокзала»;</li> <li>- Беседа «Что такое вокзал?»;</li> <li>- Беседа с решением проблемных ситуаций «Быть примерным пассажиром разрешается»;</li> <li>- рассматривание карты с целью определения пути следования по железной дороге до Москвы и ознакомления с городами России.</li> <li>- Чтение книг из серии «Сказки старого семафора», «Неожиданная остановка», «Где начинаются рельсы», Е. Иванова «Морозный вагон», Т.И. Михайлова, «Пых-пых и чух-чух» А. Сорокин;</li> <li>- Чтение стихотворения «Багаж» С. Маршака с последующей драматизацией; - Совместное конструирование из бросового материала «Железнодорожный вокзал»;</li> <li>- Изготовление сигнальных флажков для проводника, для стрелочника;</li> <li>- Рисование «Едет поезд»;</li> <li>- Отгадывание загадок и заучивание стихов о железной дороге и её сотрудниках. - дидактическая игра «как вести себя в поезде».</li> </ul>

# СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА «КОСМОС»

<b>Раздел 1. Общие сведения о методической разработке</b>	
<b>Перечень структурных компонентов</b>	<b>Описание методической разработки</b>
<p>Наименование образовательной организации:</p> <p>Ф.И.О., должность носителя практики:</p> <p>Контактная информация:</p> <p>Тема методической разработки:</p> <p>Форма проведения мероприятия:</p> <p>Место проведения:</p> <p>Целевая группа: подготовительная к школе группа.</p>	<p>БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида"</p> <p>Воспитатель БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида": Ю.А. Паньшина, О.Н. Кривошеева, М.А. Шиманская, Т.А. Поморова, М.В. Чернова, А.О. Высоцкая, О.А. Ермишина, К.М. Баланцева, О.П. Разгонова, Е.И. Полозова, К.А. Зайцева.</p> <p>Электронный адрес: <a href="mailto:omskmdou214@mail.ru">omskmdou214@mail.ru</a> Телефон: 58-11-19</p> <p>Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Космос»</p> <p>сюжетно-ролевая игра</p> <p>групповое помещение</p> <p>старшая группа</p>
<p>Цель мероприятия</p>	<p>Цель: формирование умения более широко и творчески использовать в играх знания о планетах солнечной системы, о космических кораблях, комбинировать различные тематические сюжеты в единый игровой сюжет.</p> <p>Образовательные: Обобщить и систематизировать знания детей о космосе. Рассказать о звёздах и зодиакальных созвездиях. Расширять словарный запас словами: планета, солнечная система, космонавт, конструктор, пульт управления, телескоп, созвездие, спутник, комета, метеорит, невесомость. Учить развивать сюжет на основе знаний, полученных при восприятии окружающего, из литературных произведений, выставок и обогащать сюжет. Формировать умение согласовывать свои действия с действиями партнёров, соблюдать в игре ролевые взаимодействия и взаимоотношения, подводить к самостоятельному созданию игровых замыслов;</p> <p>Воспитательные: Воспитывать дружеские взаимоотношения; умения договариваться, мириться, уступать и убеждать; разрешать конфликты, возникающие в ходе игры. воспитывать ответственность за исполнение роли.</p> <p>Развивающие: Развивать интерес к сюжетно-ролевым играм; Развивать самостоятельность в создании игровой среды, в</p>

	<p>соблюдении правил и норм поведения в игре.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ребенок играет определенную роль в сюжетно-ролевой игре, связанную с конкретными правами, обязанностями и результатом.</li> <li>- Ребенок выполняет предметно-игровые действия, играя рядом со сверстниками, не мешая другим.</li> </ul>
<p>Планируемые результаты ФОП ДО</p>	
<p>Регламент работы (краткое описание структурных компонентов методического мероприятия)          Формы организации деятельности воспитанников</p>	<p><b>РОЛИ</b>          Капитан, космонавты, инструктор по полету, инопланетяне, репортеры, мед.персонал, родственники, бортинженер, диспетчер, повар.          Распределение ролей:          - На главные роли дети сами выбирают претендента, учитывая, важный факт, что в случае, если ребенок не справляется, игра перестает существовать;          - Остальные роли по значкам-определителям, заранее подготовленным, для участников съёмки.          - Обсуждение правил игры.</p> <p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ</b>          - капитан корабля - набирает команду, отдаёт приказы на борту, держим связь с инструктором по полёту, общается с репортёрами;          - космонавты – летят в космос, выполняют приказы капитана корабля, выходят на связь с Землёй, участвуют в конференции;          - инструктор по полёту – руководит полётом с космодрома;          - инопланетяне – наблюдают за действиями космонавтов, входят с ними в контакт, ведут переговоры на непонятном языке, один или несколько инопланетян летят на космодром вместе с космонавтами;          - репортёры – ведут репортаж, общаются с космонавтами, участвуют в конференции;          - мед. персонал – проводят мед. обследование команды корабля и инопланетян;          - родственники – провожают и встречают космонавтов, организуют концерт, участвуют в репортажах.          - бортинженер–внимательно следит за показаниями приборов пульта управления полётом и стыковки.          -диспетчер–принимает информацию с космоса и передаёт на корабль.          -повар - готовит и высушивает продукты, расфасовывает по пакетам, упаковывает в тубики.</p> <p><b>СРЕДОБРАЗУЮЩИЕ КОМПОНЕНТЫ</b>          Шапочки–скафандры, шлемы, техническая аппаратура (рации, компьютеры), космическая еда в тубиках и пакетиках, карта звёздного неба муляжи планет, крупный строительный материал для создания космодрома и ракет.</p>
<p>Ресурсы для проведения мероприятия:          дидактические материалы, ЦОР для организации деятельности</p>	<p>Проектор, экран, магнитофон, презентация «путешествие в космос», аудиозапись звука ракеты.</p>
<p><b>Раздел 2. Сценарный план проведения мероприятия</b></p>	
<p><b>1.Распределение ролей.</b>          1.1.Создание воображаемой ситуации.</p>	<p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ</b>  <b>СОЗДАНИЕ ВООБРАЖАЕМОЙ СИТУАЦИИ (2 мин):</b>          - Ребята, сегодня утром я получила электронное письмо.</p>

<p>1.2. Обсуждение сюжета. 1.3. Обсуждение правил игры. <b>(продолжительность в минутах)</b> Описание методических приемов. Способ организации деятельности участников сюжетно-ролевой игры. Последовательность действий педагога.</p>	<p>Вот оно. Воспитатель читает: Помогите, помогите, планета роботов в опасности!!! На нас обрушился метеоритный дождь и поломал всех роботов нашей планеты. Уцелел только я один. Помогите, помогите, кто может!!! Воспитатель: Ребята, вы хотите помочь роботам? Да!</p> <p><b>ОБСУЖДЕНИЕ СЮЖЕТА (2 мин.):</b> Воспитатель: А чем мы можем помочь роботам? Ответы детей: можно полететь на планету роботов и починить их или построить новых. Воспитатель: А зачем нам надо помогать этим неизвестным нам роботам? Ответы детей: потому что нам жалко их, потому что мы хотим помочь им, потому что надо помогать тем, кто попал в беду. Воспитатель: Правильно, мы должны помогать тем, кто попал в беду. А еще мы сильные, ловкие и умелые. А на чём можно отправиться в космос? Дети: на космическом корабле, на ракете. Воспитатель: Чтобы полететь в космос на космическом корабле, его надо сначала построить.</p> <p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ (1 мин):</b> На главные роли дети сами выбирают претендента, учитывая, важный факт, что в случае, если ребенок не справляется, игра перестает существовать; Остальные роли распределяются по значкам-определителям, заранее подготовленным, для участников игры.</p> <p><b>ОБСУЖДЕНИЕ ПРАВИЛ ИГРЫ (1 мин.):</b> Ждать своей очереди выступления; Не перебивать товарищей по игре.</p>
<p><b>2. Игровые действия (дети реализуют взятые на себя роли взрослых и отношения между ними).</b></p>	<p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- капитан корабля - набирает команду, отдаёт приказы на борту, держим связь с инструктором по полёту, общается с репортёрами;</li> <li>- космонавты – летят в космос, выполняют приказы капитана корабля, выходят на связь с Землёй, участвуют в конференции;</li> <li>- инструктор по полёту – руководит полётом с космодрома;</li> <li>- инопланетяне – наблюдают за действиями космонавтов, входят с ними в контакт, ведут переговоры на непонятном языке, один или несколько инопланетян летят на космодром вместе с космонавтами;</li> <li>- репортёры – ведут репортаж, общаются с космонавтами, участвуют в конференции;</li> <li>- мед. персонал – проводят мед. обследование команды корабля и инопланетян;</li> <li>- родственники – провожают и встречают космонавтов, организуют концерт, участвуют в репортажах.</li> <li>- бортинженер – внимательно следит за показаниями приборов пульта управления полётом и стыковки.</li> <li>- диспетчер – принимает информацию с космоса и передаёт на корабль.</li> <li>- повар - готовит и высушивает продукты, расфасовывает по пакетам, упаковывает в тубики.</li> </ul>
<p><b>3. Игровое употребление предметов (условное замещение реальных предметов, имеющих в распоряжении ребенка).</b></p>	<p>Шапочки–скафандры, шлемы, техническая аппаратура (рации, компьютеры), космическая еда в тубиках и пакетиках, карта звёздного неба муляжи планет, крупный строительный материал для создания космодрома и ракет.</p>

<p><b>4. Реальные отношения между играющими (разнообразных репликах, замечаниях, посредством которых регулируется весь ход игры). (20 минут)</b></p>	<p>Механик, осмотрите наш космический корабль и доложите о готовности...Космический корабль готов к взлету...Молодцы, теперь я вижу, что все действительно готово к полету...Получите кислородные баллоны и шлемы. Займите свои места...Проверить скафандры и кислород!.. Есть проверить скафандры и кислород!..Проверить радиосвязь! Командир. Есть проверить радиосвязь!.. Приготовиться к старту! Пристегнуть ремни!.. Есть приготовить к старту! Пристегнуть ремни...Ключ на старт..! Есть ключ на старт! Руководитель полёта: Внимание! До старта осталось 10 секунд.</p>
<p><b>5. Анализ игры (продолжительность в минутах)</b></p>	<p>Внимание! Всем членам экипажа занять свои места! Приготовиться к посадке на Землю. Командир: есть приготовить к посадке! Воспитатель задает вопросы: Как вы считаете, как вы и ваши друзья справились со своими ролями? Вам понравилась эта игра? А в роли кого вы бы хотели быть в следующий раз? Как вы думаете, что можно сделать, чтобы наша игра была еще интереснее?</p>
<p><b>3. Заключение</b></p>	
<p>Краткий вывод изложенного в методической разработке содержания (не более 3 предложений): - целесообразность формы методической разработки; - аргументированность ориентации методической разработки на планируемые результаты</p>	<p>Современный ребенок дошкольного возраста стремится отражать в сюжетно-ролевой игре ту социальную действительность, в которой он живет и в которой развивается. А это означает, что тематика сюжетно-ролевых игр должна меняться с изменениями социума.</p>
<p><b>4. Материально – технические условия</b></p>	
<p>Необходимость и достаточность материально-технического обеспечения методического мероприятия (оборудование, схема)</p>	<p>Проектор, экран, магнитофон, презентация «путешествие в космос», аудиозапись звука ракеты.</p>
<p><b>5. Список литературы</b></p>	
<p>В соответствии с ГОСТ Р7.05-2008 Список литературы за последние 5 лет.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Попова Е.И., Кондрашина А.Ф., Сунцова С.С. Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5–7 лет. Технологические карты. Предметно-игровая среда. Сценарии сюжетно-ролевых игр : для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование – Ишим : Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018. – 80 с.</li> <li>2. ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ. Инновационная программа дошкольного образования. / Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, Э. М. Дорофеевой. — Издание пятое (инновационное), испр. и доп.— М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2019. — с.336</li> <li>3. Логинова Л. Образовательное событие как инновационная технология работы с детьми 3-7 лет: Методическое пособие/Под ред. О.А. Шиян- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</li> <li>4. Абрамова Л.В., Слепцова И.Ф. Социально-коммуникативное развитие дошкольников. Подготовительная к школе группа 6-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.-128 с.</li> <li>5. Крашениников Е.Е., Холодова О.Л. Развивающий диалог</li> </ol>

	как инструмент развития познавательных способностей, Сценарии занятий с детьми 4-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.
<b>6. Приложения</b> (обязательное представление).	
Описание методик/упражнения/ и другие материалы	<p><b>Предварительная работа:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- НОД «Этот загадочный космос», «Что такое Луна? Млечный путь? Созвездие?» «Первый космонавт»;</li> <li>- наблюдения за звёздным небом в вечерние часы (прогулка);</li> <li>- рассматривание альбома «Ю. А. Гагарин», «Летчики – космонавты СССР»;</li> <li>- просмотр мультфильма «Тайна третьей планеты» (по рассказам К. Булычёва), К. Булычёв «Алиса на планете загадок»;</li> <li>- беседы: «Почему в космос летают на ракете?», «Зачем летать в космос?» «Почему солнце такое горячее?», «Тёмный космос», «Почему всё падает на землю?»;</li> <li>- рассматривание и чтение детских энциклопедий (раздел космос).</li> <li>- ознакомление с художественной литературой: Г. Шалаева «Почему планеты не сталкиваются?», «Что такое комета?», «Почему у кометы есть хвост?», «Далеко ли до звёзд?», «Жил да был звездочёт»; В. Бороздин «Первый в космосе»; Ю. Яковлев «Трое в космосе», А. Леонов «Шаги над планетой»; Н. Носов «Незнайка на Луне»; В. Медведев «Звездочёт Брунька», В. Драгунский «Удивительный день».</li> <li>- составление альбома детских рассказов с иллюстрациями «Дети о космосе».</li> <li>-художественная деятельность: <u>рисование</u> - «Знаки зодиака», «Человек полетел в космос», «Этот загадочный мир», «Скафандр для космонавта». <u>лепка</u>- «Мы космонавты»; <u>оригами</u> «Полёт на ракете на Луну», <u>аппликация</u> – «Космическое путешествие (все виды техники в космосе); изготовление коллажа «Пришельцы космоса».</li> </ul>

**СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ  
СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА  
«ПУТЕШЕСТВИЕ НА ЗАГАДОЧНЫЙ ОТСТРОВ»**

<b>Раздел 1. Общие сведения о методической разработке</b>	
<b>Перечень структурных компонентов</b>	<b>Описание методической разработки</b>
<p>Наименование образовательной организации:</p> <p>Ф.И.О., должность носителя практики:</p> <p>Контактная информация:</p> <p>Тема методической разработки:</p> <p>Форма проведения мероприятия:</p> <p>Место проведения:</p> <p>Целевая группа: подготовительная к школе группа.</p>	<p>БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида"</p> <p>Рабочая группа педагогов БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида": Ю.А. Паньшина, О.Н. Кривошеева, М.А. Шиманская, Т.А. Поморова, М.В. Чернова, А.О. Высоцкая, О.А. Ермишина, К.М. Баланцева, О.П. Разгонова, Е.И. Полозова, К.А. Зайцева.</p> <p>Электронный адрес: <a href="mailto:omskmdou214@mail.ru">omskmdou214@mail.ru</a> Телефон: 58-11-19</p> <p>Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Путешествие на загадочный остров»</p> <p>сюжетно-ролевая игра</p> <p>групповое помещение</p> <p>старшая группа</p>
<p>Цель мероприятия</p>	<p>Сюжетно-ролевые игры позволяют развивать творческие способности детей, их фантазию. В игре дети учатся вживаться в образ того или иного персонажа, играть определенную роль. Они имеют большое значение в социальной адаптации ребёнка, реализации его возможностей в будущем. В сюжетно-ролевой игре успешно развиваются: личность ребёнка, его интеллект, воля, воображение и общительность, но самое главное сюжетно-ролевая игра порождает стремление к самореализации, самовыражению</p> <p><b>Задачи:</b></p> <p><b>Образовательные:</b> Расширять диапазон детских игр, учить играть вместе (обсуждать сюжет, придумывать новые роли и игровые действия), помочь создать игровую обстановку с учётом темы игры и воображаемой ситуации, учить называть свою роль, словесно определять изображаемые события, места расположения играющих (здесь море, это корабль, он плывет к загадочному острову и т.д.).</p> <p><b>Развивающие:</b> Закреплять у детей последовательность дней недели, количество и порядок счёта, название геометрических фигур,</p>






	<p>измерение предметов при помощи условной мерки, ориентировку в пространстве</p> <p><b>Воспитательные:</b> Воспитывать у детей дружеские взаимоотношения, чувство коллектива</p> <p>.- Ребенок самостоятельно выбирает технику и выразительные средства для наиболее точной передачи образа и своего замысла, способен преобразовывать обстановку и использовать с учетом игровой ситуации;</p> <p>- Ребенок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, предлагает и объясняет замысел игры, комбинирует сюжеты на основе реальных, вымышленных событий, выполняет несколько ролей в одной игре, подбирает разные средства для создания игровых образов, согласовывает свои интересы с интересами партнеров по игре;</p> <p>- В совместной игре следит за точным выполнением правил всеми участниками</p>
<p>Планируемые результаты ФООП ДО</p> <p>Регламент работы (краткое описание структурных компонентов методического мероприятия)</p> <p>Формы организации деятельности воспитанников</p>	<p><b>РОЛИ</b></p> <p>Штурман, боцман, кок, курьер, агент. Рассмотрение фотографий, иллюстраций, картинок с изображением различных кораблей. Конструирование кораблей из разных строительных материалов и из бумаги. Чтение «Родной человек» В. Коржиков, «Акула» Л. Н. Толстой. Изготовление атрибутов для игры. Просмотр мультфильма «Каникулы Бонифация». Беседа после просмотра мультфильма. Сочинение рассказов на тему: «А если бы я отправился в путешествие». На главные роли дети сами выбирают претендента, учитывая, важный факт, что в случае, если ребенок не справляется, игра перестает существовать;</p> <p>- Остальные роли по значкам-определителям, заранее подготовленным, для участников съёмки.</p> <p>- Обсуждение правил игры.</p> <p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ</b></p> <p><b>Главные роли:</b></p> <p>.Штурман, боцман, кок, курьер, агент.</p> <p><b>агента</b> для работы в туристическом агентстве.</p> <p><b>курьера</b> для приобретения путёвок <b>конструкторы</b> корабля .кок повар на корабле .штурман управляющий кораблем.</p> <p><b>СРЕДООБРАЗУЮЩИЕ КОМПОНЕНТЫ</b> Модули для построения корабля, семь разноцветных (согласно цветам радуги) флажков, бескозырки, бинокль, якорь, мелкие игрушки из киндер сюрпризов, условная мерка – тесьма, салфетки, кошельки, деньги, билеты, компьютер, бананы, разделочная доска.</p>



<p>Ресурсы для проведения мероприятия: дидактические материалы, ЦОР для организации деятельности</p>	<p>Интеллект-карты (распечатанный вариант); Проектор, экран, ноутбук или телевизор; Презентация с представлением интеллект-карт.</p>
<p><b>Раздел 2. Сценарный план проведения мероприятия</b></p>	
<p><b>1.Распределение ролей.</b> 1.1.Создание воображаемой ситуации. 1.2. Обсуждение сюжета. 1.3.Обсуждение правил игры. <b>(продолжительность в минутах)</b> Описание методических приемов. Способ организации деятельности участников сюжетно-ролевой игры. Последовательность действий педагога.</p>	<p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ</b> <b>СОЗДАНИЕ ВОООБРАЖАЕМОЙ СИТУАЦИИ (2 мин)</b> Дети, кто-нибудь из вас путешествовал по городам? На чем ездили?  Конечно, можно путешествовать на машине, пешком. Главное увидеть Интересные места ,природу, людей ,отдохнуть. Многие путешествовать на кораблях. А знаете почему? На корабле есть каюты для пассажиров, ресторан, спортивный зал, кинотеатр и многое другое. Внимание!  Через час,в кругосветное путешествие отправляется новый корабль. - Вас ждут в жаркой Африке, здесь можно увидеть много интересных мест, конечно, пирамиды, экзотических красивых животных. Вас встретят никому не известные племена, вы сможете приобрести необычные игрушки. - В Индии вы сможете встретиться со сказочными героями разных сказок: слоненком, Рики-Тики-Тави, Маугли и его друзьями. - А где вы ещё увидите так много кенгуру, как не в Австралии. Они будут приветствовать вас повсюду. Можно последить за их жизнью.  <b>ОБСУЖДЕНИЕ СЮЖЕТА (2 мин.):</b> Для определения плана-сюжета воспитатель использует такой прием, как вопросы к детям. «Кто главный на корабле?» «Кто готовит еду?» «Кто помогает на корабле?» «Где живут люди?» «А как мы назовем наш корабль?» <b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ (1 мин):</b> На главные роли дети сами выбирают претендента, учитывая, важный факт, что в случае, если ребенок не справляется, игра перестает существовать; Остальные роли распределяются по значкам-определителям, заранее подготовленным, для участников игры. Для создания воображаемой ситуации воспитатель предлагает воспитанникам создать обстановку на корабле.  <b>ОБСУЖДЕНИЕ ПРАВИЛ ИГРЫ (1 мин.):</b>Не мешать друг другу ,относиться ко всем</p>

	уважительно.
<p><b>2. Игровые действия (дети реализуют взятые на себя роли взрослых и отношения между ними).</b></p>	<p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ:</b> <i>Воспитатель.</i> Дети, давайте мы с вами поиграем. Вы в какую игру хотите поиграть? (Ответы детей).  <i>Воспитатель.</i> Хорошо, мы отправляемся в морской круиз! А на чём мы поплывём? (Дети предлагают разные варианты-выбираем корабль).  <i>Воспитатель.</i> Ребята, а как вы думаете, в какой день недели лучше путешествовать? Почему? А как называется сегодня день недели? (Ответы детей). Не будем откладывать наше плавание! Путешествовать отправляемся сегодня!  <i>Воспитатель.</i> Давайте подумаем куда мы поплывем? (Ответы детей. Предлагаю детям семь разноцветных (согласно цветам радуги) флажков, на одной стороне каждого флажка написана буква). Ребята, если вы разложите флажки по цвету в таком порядке как у радуги, то вы узнаете, куда мы отправимся в круиз. (Дети выполняют задание и читают слово «острова»). Да, на острова! Вместе с детьми решаем, что нам надо приготовить для путешествия и распределяем роли. Выбираем агента для работы в туристическом агентстве, курьера для приобретения путёвок, продавца супермаркета, завхоза для закупки необходимых товаров для круиза (комплект мелких игрушек, влажные салфетки, четыре ножа). Остальные дети – конструкторы корабля (корабль строим из модулей). Когда всё готово к путешествию (приобретены путевки, закуплен товар, а главное – построен корабль), дети выбирают капитана, штурмана, кока. Остальные дети будут матросы. Объявляется посадка на корабль. Капитан проверяет билеты, оказывается, что путевки в туристическом агентстве купили на «Загадочный остров». Все занимают свои места на корабле. Капитан отдаёт команду штурману. Корабль отходит от пристани (звучит запись шума моря, сигнал корабля). Во время пути дети играют со своими билетами. Билеты необычные, с заданиями. С одной стороны билета надо сосчитать количество предметов, а с обратной стороны – найти различия на картинке, с изображением двух кораблей Так незаметно корабль подходит к месту назначения, но возникает проблемная ситуация. На этом острове нет пристани для корабля</p>
<p><b>3. Игровое употребление предметов (условное замещение реальных предметов, имеющихся в распоряжении ребенка).</b></p>	<p>Модули для построения корабля, семь разноцветных (согласно цветам радуги) флажков, бескозырки, бинокль, якорь, мелкие игрушки из киндер сюрпризов, условная мерка – тесьма, салфетки, кошельки, деньги, билеты, компьютер,</p>

<p><b>4. Реальные отношения между играющими (разнообразных репликах, замечаниях, посредством которых регулируется весь ход игры). (20 минут)</b></p>	
<p><b>5. Анализ игры (продолжительность в минутах)</b></p>	<p>Воспитатель задает вопросы: Как вы считаете, как вы и ваши друзья справились со своими ролями? Понравилась ли игра.</p>
<p><b>3. Заключение</b></p>	
<p>Краткий вывод изложенного в методической разработке содержания (не более 3 предложений):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- целесообразность формы методической разработки;</li> <li>- аргументированность ориентации методической разработки на планируемые результаты</li> </ul>	<p>У дошкольников XXI века появились новые игровые роли: банкир, агент, клиент, визажист, оператор и т.д.) и новые игровые сюжеты «Салон сотовой связи», «Путешествия», «Служба спасения» и т.д. Современный ребенок дошкольного возраста стремится отражать в сюжетно-ролевой игре ту социальную действительность, в которой он живет и в которой развивается. А это означает, что тематика сюжетно-ролевых игр должна меняться с изменениями социума.</p>
<p><b>4. Материально – технические условия</b></p>	
<p>Необходимость и достаточность материально-технического обеспечения методического мероприятия (оборудование, схема)</p>	<p>Интеллект-карты (распечатанный вариант); Проектор, экран, ноутбук или телевизор; Презентация с представлением интеллект-карт.</p>
<p><b>5. Список литературы</b></p>	
<p>В соответствии с ГОСТ Р7.05-2008 Список литературы за последние 5 лет.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Попова Е.И., Кондрашина А.Ф., Сунцова С.С. Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5–7 лет. Технологические карты. Предметно-игровая среда. Сценарии сюжетно-ролевых игр : для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование – Ишим : Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018. – 80 с.</li> <li>2. ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ. Инновационная программа дошкольного образования. / Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, Э. М. Дорофеевой. — Издание пятое (инновационное), испр. и доп.— М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2019. — с.336</li> <li>3. Логинова Л. Образовательное событие как инновационная технология работы с детьми 3-7 лет: Методическое пособие/Под ред. О.А. Шиян- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</li> <li>4. Абрамова Л.В., Слепцова И.Ф. Социально-коммуникативное развитие дошкольников. Подготовительная к школе группа 6-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.-128 с.</li> <li>5. Крашенников Е.Е., Холодова О.Л. Развивающий диалог как инструмент развития познавательных способностей, Сценарии занятий с детьми 4-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</li> </ol>

<p><b>6. Приложения</b> (обязательное представление).</p>	
<p>Описание методик/упражнения/ и другие материалы</p>	<p><b>Интеллект-карты для проведения сюжетно-ролевой игры:</b></p> <p>Метод интеллект-карт был создан американским учёным и бизнесменом Тони Бьюзенем.</p> <p>Интеллектуальная карта – это уникальный и простой метод запоминания информации, с помощью которого развиваются как творческие, так и речевые способности детей и активизируется мышление.</p> <p>Полезные свойства интеллект-карт</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- наглядность;</li> <li>- привлекательность;</li> <li>- запоминаемость.</li> </ul> <p><i>Общие требования к составлению интеллект – карты</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Лист располагается горизонтально.</li> <li>2. Тема игры располагается в центре страницы. Для ее изображения можно использовать рисунки, картинки.</li> <li>3. Для каждого ключевого момента проводятся расходящиеся от центра ответвления (в любом направлении).</li> <li>4. В процессе моделирования добавляются символы и иллюстрации.</li> </ol> <p><b>Моделирование этапов сюжетно-ролевой игры:</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  <p>Позови друзей</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Распределите роли</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Выбери необходимые предметы</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Поиграйте</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Приберите игрушки</p> </div> </div> <p>Если данную технологическую карту составят дети самостоятельно под руководством воспитателя, то они в дальнейшем легко смогут ее использовать на практике.</p> <p>Шаг «Поиграйте» для каждого конкретного игрового сюжета и для каждой возрастной группы будет иметь разное содержание.</p> <p><b>Предварительная работа:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- беседа с детьми на тему «Путешествие»;</li> <li>- оформление выставок рисунков и работ в детском саду, беседа о содержании и тематике выставок;</li> <li>- коммуникативные игры «Путешествие», «Мы хотим все знать».</li> <li>- изготовление атрибутов.</li> </ul>

**СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ  
СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА  
«КОНСТРУКТОРСКОЕ БЮРО»**

<b>Раздел 1. Общие сведения о методической разработке</b>	
<b>Перечень структурных компонентов</b>	<b>Описание методической разработки</b>
<p>Наименование образовательной организации:</p> <p>Ф.И.О., должность носителя практики:</p> <p>Контактная информация:</p> <p>Тема методической разработки:</p> <p>Форма проведения мероприятия:</p> <p>Место проведения:</p> <p>Целевая группа: подготовительная к школе группа.</p>	<p>БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида"</p> <p>Рабочая группа педагогов БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида": Ю.А. Паньшина, О.Н. Кривошеева, М.А. Шиманская, Т.А. Поморова, М.В. Чернова, А.О. Высоцкая, О.А. Ермишина, К.М. Баланцева, О.П. Разгонова, Е.И. Полозова, К.А. Зайцева.</p> <p>Электронный адрес: <a href="mailto:omskmdou214@mail.ru">omskmdou214@mail.ru</a> Телефон: 58-11-19</p> <p>Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Конструкторское бюро»</p> <p>сюжетно-ролевая игра</p> <p>групповое помещение</p> <p>подготовительная к школе группа</p>
<p>Цель мероприятия</p>	<p>Закрепление представлений о профессиональных навыков работников конструкторского бюро в ходе сюжетно-ролевой игры «Конструкторское бюро».</p> <p><b>Задачи:</b></p> <p><b>Образовательные:</b> Формировать представления детей о работе конструкторских бюро, технологических бюро, изобретательской деятельности ; расширять, уточнять знания детей о профессиях и труде работников конструкторского бюро: инженеров-проектировщиков, инженеров-конструкторов, инженеров-технологов и др.; расширять представления детей о таких понятиях, как «чертёж», «операции», «технологическая карта», «конструирование», «испытания»; расширять диапазон детских игр, учить играть вместе (обсуждать сюжет, придумывать новые роли и игровые действия), помочь создать игровую обстановку с учётом темы игры и воображаемой ситуации; продолжать формировать у детей умение действовать в соответствии с ролью.</p> <p><b>Развивающие:</b> развивать активность, инициативность, любознательность, стремление к</p>

<p>Планируемые результаты ФОР ДО</p>	<p>получению новых знаний, формировать умение применять в игре полученные ранее знания об окружающей жизни, воспитывать способность ставить общие цели, планировать совместную работу; развивать социальный и эмоциональный интеллект, умение самостоятельно разрешать конфликтные ситуации; развивать диалогическую речь; развивать навыки театральной деятельности; обогащать словарный запас понятиями, связанными с инженерной деятельностью (инженер, проектировщик, технолог, дизайнер, чертёж, операции, технологическая карта, конструирование, испытания, менеджер, снабжение, экономист, доставка, транспортировка)</p> <p><b>Воспитательные:</b> воспитывать эмоциональную отзывчивость, сопереживание, уважительное и доброжелательное отношение к окружающим. Развивать внимание, наблюдательность, навыки общения в процессе игры и игровые навыки (придумывать и развивать замысел игры, умение взять на себя роль и выполнять игровые действия в соответствии с ней, вести ролевой диалог)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ребенок самостоятельно выбирает технику и выразительные средства для наиболее точной передачи образа и своего замысла, способен преобразовывать обстановку и использовать с учетом игровой ситуации;</li> <li>- Ребенок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, предлагает и объясняет замысел игры, комбинирует сюжеты на основе реальных, вымышленных событий, выполняет несколько ролей в одной игре, подбирает разные средства для создания игровых образов, согласовывает свои интересы с интересами партнеров по игре;</li> <li>- В совместной игре следит за точным выполнением правил всеми участниками.</li> </ul>
<p>Регламент работы (краткое описание структурных компонентов методического мероприятия) Формы организации деятельности воспитанников</p>	<p><b>РОЛИ</b> Начальник БЮРО, проектировщик, конструктор, технолог, дизайнер, экономист, менеджер, ремонтный работник, испытатель, водитель. Видео экскурсия в конструкторское бюро приборостроения г. Омска. Рассматривание плакатов из серии «Работа конструкторского бюро», тематических альбомов «Приборостроение», «Станкостроение», «Автомобилестроение», журналов о приборах, станках, автомобилях Чтение стихов и рассказов о машинах, приборах, загадки о транспорте, о бытовых приборах.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Воспитатель представляет интеллект-карты по профессиям игры.</li> </ul> <p>Распределение ролей:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- На главные роли дети сами выбирают претендента,</li> </ul>

	<p>учитывая, важный факт, что в случае, если ребенок не справляется, игра перестает существовать;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Остальные роли по значкам-определителям, заранее подготовленным, для участников съёмки.</li> <li>- Обсуждение правил игры.</li> </ul> <p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ</b></p> <p>Начальник бюро – следит за порядком и слаженной работой всех составляющих конструкторского бюро</p> <p>Проектировщики – предлагают новые приборы, проектируют свои идеи.</p> <p>Конструктора – по заданию проектировщиков разрабатывают чертежи.</p> <p>Технологи – описывают этапы работы по чертежам.</p> <p>Дизайнеры –разрабатывают внешний вид прибора, упаковку, аксессуары.</p> <p>Экономисты – рассчитывают, сколько нужно материала, для изготовления приборов.</p> <p>Менеджеры –заказывают материал для изготовления приборов.</p> <p>Рабочие по изготовлению –изготавливают прибор согласно чертежам и технологии. Ремонтные работники – производят ремонт оборудования.</p> <p>Испытатели: проводят испытания готовой продукции</p> <p>Водители – осуществляют поставку материала и отправку готовой продукции.</p> <p><b>СРЕДООБРАЗУЮЩИЕ КОМПОНЕНТЫ</b></p> <p>Картон, бумага, карандаши, линейки, треугольник, цветная бумага, магнитная доска; бумажные квадраты, треугольники, круги, квадраты, прямоугольники, фломастеры. Строительные наборы разного размера. Конструкторы разных видов. Бросовый материал. Инструменты для ремонта оборудования, машин, насосы. Запасные детали для оборудования. Шланги для имитации заправки машины бензином, маленькие канистры. Счётные палочки, калькуляторы, набор цифр. Бейджики, путевые листы, талоны на бензин, Предметы-заместители. Грузовые машины.</p>
<p>Ресурсы для проведения мероприятия: дидактические материалы, ЦОР для организации деятельности</p>	<p>Интеллект-карты (распечатанный вариант); Проектор, экран, ноутбук или телевизор; Видеопрезентация «Конструкторское бюро приборостроения г. Омска»</p>
<p><b>Раздел 2. Сценарный план проведения мероприятия</b></p>	
<p><b>1.Распределение ролей.</b></p> <p>1.1.Создание воображаемой ситуации.</p> <p>1.2. Обсуждение сюжета.</p> <p>1.3.Обсуждение правил игры.</p> <p><b>(продолжительность в минутах)</b></p> <p>Описание методических приемов.</p> <p>Способ организации деятельности</p>	<p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ</b></p> <p><b>СОЗДАНИЕ ВООБРАЖАЕМОЙ СИТУАЦИИ (2 мин):</b></p> <p>Игровые ситуации:</p> <p>«Организуем конструкторское бюро» «Производим телевизор» «Производим телефон» «Производим стиральную машину» «Производим холодильник» «Производим автомобиль» «Производим</p>

<p>участников сюжетно-ролевой игры. Последовательность действий педагога.</p>	<p>микроволновую печь» «Производим компьютер» Варианты начала игры, поддержка игрового интереса: - У мамы нет микроволновой печи, которая бы делала попкорн— и картошку фри. Где её взять? Купить в магазине. Но в магазине продают только микроволновые печи, в которых нет таких способностей. Мы организуем конструкторское бюро и сами разработаем такую микроволновую печь. - Наш телевизор только показывает мультики, но с помощью— него нельзя снимать мультики самим. Нашему конструкторскому бюро предстоит серьёзная задача: разработать телевизор, с помощью которого можно снимать мультики, а потом их смотреть. Дети придумывают другие необычные функции телевизора и для чего они нужны. - Папа хочет телефон, который бы печатал понравившиеся ему— фотографии. Это так удобно! Инженеры конструкторского бюро принялись за работу. Скоро чудо телефон порадует нашего папу. Дети придумывают другие необычные функции телефона и для чего они нужны. - Маме нужна стиральная машина с функцией изменения цвета— одежды. Конструкторское бюро, несомненно, справится с этой интересной задачей. Дети придумывают другие необычные функции стиральной машины и для чего они нужны. - Автомобиль будущего. В бюро поступил заказ изготовить— автомобиль будущего. Эти машины умеют не только ездить, но и (летать, танцевать, сами себя чинить, ездить без водителя и т.д.). Дети придумывают необычные возможности автомобилей и где бы они могли пригодиться, какие функции выполнять. - Как хорошо иметь холодильник, который не только охлаждает— продукты, но ещё и сам подогревает их. Конструкторское бюро возьмётся за эту сложную задачу и предложит другие необычные функции холодильника. - Как же в наше время обойтись без компьютера, но вот бы— изобрести компьютер, который бы ещё и сам поил нас газировкой. Такой компьютер сделают в нашем бюро и придумают другие не менее необычные функции.  - Воспитатель представляет интеллект-карты по профессиям игры. - Сегодня я вам предлагаем поиграть в игру «Конструкторское бюро». Как вы думаете, какое помещение нам нужно для этого? (мастерская) А кто работает в конструкторском бюро? ( Начальник БЮРО, проектировщик, конструктор, технолог, дизайнер, экономист, менеджер, ремонтный работник, испытатель, водитель.). Презентация</p>
---	--



профессий работников конструкторского бюро.  
А что им может понадобиться для работы? (Строительные наборы разного размера. Конструкторы разных видов. Бросовый материал. Инструменты для ремонта оборудования, машин, насосы. Запасные детали для оборудования. Шланги для имитации заправки машины бензином, маленькие канистры. Счётные палочки, калькуляторы, набор цифр. Бейджики, путевые листы, талоны на бензин, Предметы-заместители. Грузовые машины.)

**ОБСУЖДЕНИЕ СЮЖЕТА (2 мин.):**

Для определения плана-сюжета воспитатель использует такой прием, как вопросы к детям: «Для того, чтобы работало конструкторское бюро, подумайте и ответьте: Какие сотрудники нужны для работы? Где происходят основная работа сотрудников?».

Затем дети с воспитателем выстраивают план действий: распределить роли, внести атрибуты для игры, оборудовать мастерскую.

**РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ (1 мин):**

На главные роли дети сами выбирают претендента, учитывая, важный факт, что в случае, если ребенок не справляется, игра перестает существовать;

Остальные роли распределяются по значкам-определителям, заранее подготовленным, для участников игры.

Для создания воображаемой ситуации воспитатель предлагает воспитанникам создать обстановку мастерской конструкторского бюро, оборудовать рабочие места для разных специальностей.

**ОБСУЖДЕНИЕ ПРАВИЛ ИГРЫ (1 мин.):**

Слушать указания начальника конструкторского бюро;

Не перебивать товарищей по игре, уважать мнения товарищей по игре.

**СОЗДАНИЕ ПРОБЛЕМНЫХ СИТУАЦИЙ:**

- срываются сроки выполнения работ (Обратиться за помощью к начальнику конструкторского бюро);

- сломалась конструкторская доска. Что делать?

- Что делать, если во время рабочего дня сработала пожарная сигнализация?

<p><b>2. Игровые действия (дети реализуют взятые на себя роли взрослых и отношения между ними).</b></p>	<p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ:</b>  Начальник бюро – следит за порядком и слаженной работой всех составляющих конструкторского бюро  Проектировщики – предлагают новые приборы, проектируют свои идеи. Конструктора – по заданию проектировщиков разрабатывают чертежи.  Технологи – описывают этапы работы по чертежам.  Дизайнеры –разрабатывают внешний вид прибора, упаковку, аксессуары. Экономисты – рассчитывают, сколько нужно материала, для изготовления приборов.  Менеджеры –заказывают материал для изготовления приборов.  Рабочие по изготовлению –изготавливают прибор согласно чертежам и технологии.  Ремонтные работники – производят ремонт оборудования.  Испытатели: проводят испытания готовой продукции  Водители – осуществляют поставку материала и отправку готовой продукции.</p>
<p><b>3. Игровое употребление предметов (условное замещение реальных предметов, имеющих в распоряжении ребенка).</b></p>	<p>Сценический костюм для каждого участника игры, картон, бумага, карандаши, линейки, треугольник, цветная бумага, магнитная доска; бумажные квадраты, треугольники, круги, квадраты, прямоугольники, фломастеры. Строительные наборы разного размера. Конструкторы разных видов. Бросовой материал. Инструменты для ремонта оборудования, машин, насосы. Запасные детали для оборудования. Шланги для имитации заправки машины бензином, маленькие канистры. Счётные палочки, калькуляторы, набор цифр. Бейджики, путевые листы, талоны на бензин, Предметызаместители. Грузовые машины.</p>
<p><b>4. Реальные отношения между играющими (разнообразных репликах, замечаниях, посредством которых регулируется весь ход игры). (20 минут)</b></p>	<p>- Добрый день, уважаемые заказчики.... Я предлагаю уточнить детали заказа... В нашем конструкторском бюро грамотные сотрудники.... Мы обязательно примем к сведению Ваши пожелания... Посмотрите буклеты с нашими готовыми работами... Здравствуйте... Проходите, пожалуйста, присаживайтесь... Извините, разрешите согласовать с Вами проект...</p>
<p><b>5.Анализ игры (продолжительность в минутах)</b></p>	<p>Ваши заказы выполнены, благодарим Вас, что вы— воспользовались услугами нашего конструкторского бюро. Заказчики довольны работой сотрудников конструкторского бюро. В случае пожара проводится эвакуация сотрудников и— клиентов станции. Анализ игры: Интервьюирование сотрудников бюро: довольны ли вы своей работой? Обсудить с детьми, как каждый выполнял свою роль; Кем бы вы хотели быть из работников конструкторского бюро в следующей игре?</p>
<p><b>3. Заключение</b></p>	
<p>Краткий вывод изложенного в</p>	<p>У дошкольников XXI века появились новые игровые</p>

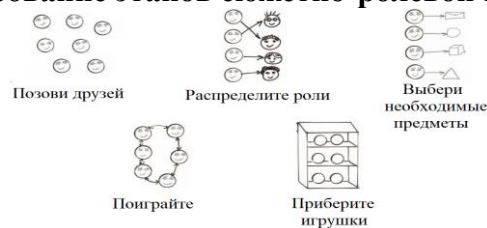
<p>методической разработке содержания (не более 3 предложений):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- целесообразность формы методической разработки;</li> <li>- аргументированность ориентации методической разработки на планируемые результаты</li> </ul>	<p>роли: банкир, агент, клиент, визажист, оператор и т.д.) и новые игровые сюжеты «Салон сотовой связи», «Путешествия», «Служба спасения» и т.д.</p> <p>Современный ребенок дошкольного возраста стремится отражать в сюжетно-ролевой игре ту социальную действительность, в которой он живет и в которой развивается. А это означает, что тематика сюжетно-ролевых игр должна меняться с изменениями социума.</p>
<p><b>4. Материально – технические условия</b></p>	
<p>Необходимость и достаточность материально-технического обеспечения методического мероприятия (оборудование, схема)</p>	<p>Интеллект-карты (распечатанный вариант); Проектор, экран, ноутбук или телевизор; Презентация с представлением интеллект-карт.</p>
<p><b>5. Список литературы</b></p>	
<p>В соответствии с ГОСТ Р7.05-2008 Список литературы за последние 5 лет.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Попова Е.И., Кондрашина А.Ф., Сунцова С.С. Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5–7 лет. Технологические карты. Предметно-игровая среда. Сценарии сюжетно-ролевых игр : для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование – Ишим : Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018. – 80 с.</li> <li>2. ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ. Инновационная программа дошкольного образования. / Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, Э. М. Дорофеевой. — Издание пятое (инновационное), испр. и доп.— М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2019. — с.336</li> <li>3. Логинова Л. Образовательное событие как инновационная технология работы с детьми 3-7 лет: Методическое пособие/Под ред. О.А. Шиян- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</li> <li>4. Абрамова Л.В., Слепцова И.Ф. Социально-коммуникативное развитие дошкольников. Подготовительная к школе группа 6-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.-128 с.</li> <li>5. Крашениников Е.Е., Холодова О.Л. Развивающий диалог как инструмент развития познавательных способностей, Сценарии занятий с детьми 4-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</li> </ol>
<p><b>б. Приложения</b> (обязательное представление).</p>	
<p>Описание методик/упражнения/ и другие материалы</p>	<p><b>Интеллект-карты для проведения сюжетно-ролевой игры:</b></p> <p>Метод интеллект-карт был создан американским учёным и бизнесменом Тони Бьюзенем.</p> <p>Интеллектуальная карта – это уникальный и простой метод запоминания информации, с помощью которого развиваются как творческие, так и речевые способности детей и активизируется мышление.</p> <p>Полезные свойства интеллект-карт</p>

- наглядность;
- привлекательность;
- запоминаемость.

*Общие требования к составлению интеллектуальной карты*

1. Лист располагается горизонтально.
2. Тема игры располагается в центре страницы. Для ее изображения можно использовать рисунки, картинки.
3. Для каждого ключевого момента проводятся расходящиеся от центра ответвления (в любом направлении).
4. В процессе моделирования добавляются символы и иллюстрации.

### Моделирование этапов сюжетно-ролевой игры:



Если данную технологическую карту составят дети самостоятельно под руководством воспитателя, то они в дальнейшем легко смогут ее использовать на практике.

Шаг «Поиграйте» для каждого конкретного игрового сюжета и для каждой возрастной группы будет иметь разное содержание.

### **Предварительная работа:**

Рассматривание плакатов из серии «Работа конструкторского бюро», тематических альбомов «Приборостроение», «Станкостроение», «Автомобилестроение», журналов о приборах, станках, автомобилях Чтение стихов и рассказов о машинах, приборах, загадки о транспорте, о бытовых приборах. Игра «определи из чего сделано» (материалами: дерево, пластмасса, железо, резина, картон). Игровые задания в уголке ИЗО: «Нарисуй радуголеп, ветродуй, водонос, пескорисуй и др.» Игровые задания в уголке ИЗО: «Соедини две точки, нарисуй прямоугольник, нарисуй квадрат, нарисуй треугольник, нарисуй трапецию» Игры на внимание «Какой части бытового прибора не хватает в рисунке?» Творческие задания «Телевизор будущего?», «Телефон будущего», «Фен будущего» и др. Дидактические игры «Виды транспорта», «Узнай по описанию», «Четвёртый лишний», «Назови одним словом». Настольные игры: лото «Наши приборы», «Из чего состоит машина». Подвижные игры «Покажи бытовой прибор», «Эстафета: изобрази автомобиль». Изучение домашней бытовой техники и электроприборов. Из чего состоит, какие детали повторяются в нескольких электроприборах;

	<p>Настольные игры «Собери телевизор (телефон, компьютер и др.)» (разрезные картинки, пазлы, мозаика, геометрический конструктор); Посещение вместе с родителями магазина бытовой техники, рассматривание представленных товаров; Творческие задания. «Назови детали холодильника, телевизора, телефона, компьютера, микроволновка и др.» - общение с детьми о том, из чего состоит бытовая техника. «Необычный прибор» - детям дается задание придумать необычный прибор (сказочный или прибор будущего): Как выглядит? Зачем такой прибор нужен? Каковы его функции? (Что умеет?) Далее прибор можно нарисовать, слепить, сконструировать из деталей конструктора или бросового материала</p>
--	---

**СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ  
СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА  
«МЕТЕОСТАНЦИЯ»**

<b>Раздел 1. Общие сведения о методической разработке</b>	
<b>Перечень структурных компонентов</b>	<b>Описание методической разработки</b>
<p>Наименование образовательной организации:</p> <p>Ф.И.О., должность носителя практики:</p> <p>Контактная информация:</p> <p>Тема методической разработки:</p> <p>Форма проведения мероприятия:</p> <p>Место проведения:</p> <p>Целевая группа: подготовительная к школе группа.</p>	<p>БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида"</p> <p>Рабочая группа педагогов БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида": Ю.А. Паньшина, О.Н. Кривошеева, М.А. Шиманская, Т.А. Поморова, М.В. Чернова, А.О. Высоцкая, О.А. Ермишина, К.М. Баланцева, О.П. Разгонова, Е.И. Полозова, К.А. Зайцева.</p> <p>Электронный адрес: <a href="mailto:omskmdou214@mail.ru">omskmdou214@mail.ru</a> Телефон: 58-11-19</p> <p>Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Метеостанция»</p> <p>сюжетно-ролевая игра</p> <p>групповое помещение</p> <p>подготовительная к школе группа</p>
<p>Цель мероприятия</p>	<p>Закрепление представлений о профессиональных навыках работников метеостанции в ходе сюжетно-ролевой игры «Метеостанция».</p> <p><b>Задачи:</b></p> <p><b>Образовательные:</b> закреплять представления детей о метеостанции, уточнять знания детей о профессиях и труде работников метеостанции: метеоролога, синоптика, исследователя, лаборанта, геолога, биолога и тд.; расширять представление о значении погоды в жизни человека, растительного и животного мира; расширять диапазон детских игр, учить играть вместе (обсуждать сюжет, придумывать новые роли и игровые действия), помочь создать игровую обстановку с учётом темы игры и воображаемой ситуации; продолжать формировать у детей умение действовать в соответствии с ролью.</p> <p><b>Развивающие:</b> развивать активность, инициативность, любознательность, стремление к получению новых знаний, формировать умение применять в игре полученные ранее знания об окружающей жизни, воспитывать способность ставить общие цели, планировать совместную</p>

<p>Планируемые результаты ФОР ДО</p>	<p>работу; развивать социальный и эмоциональный интеллект, умение самостоятельно разрешать конфликтные ситуации; развивать диалогическую речь; развивать навыки театральной деятельности; обогащать словарный запас: метеорологи, лаборатория, реагенты, химикаты и т.д.</p> <p><b>Воспитательные:</b> воспитывать эмоциональную отзывчивость, сопереживание, уважительное и доброжелательное отношение к окружающим.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ребенок самостоятельно выбирает технику и выразительные средства для наиболее точной передачи образа и своего замысла, способен преобразовывать обстановку и использовать с учетом игровой ситуации;</li> <li>- Ребенок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, предлагает и объясняет замысел игры, комбинирует сюжеты на основе реальных, вымышленных событий, выполняет несколько ролей в одной игре, подбирает разные средства для создания игровых образов, согласовывает свои интересы с интересами партнеров по игре;</li> <li>- В совместной игре следит за точным выполнением правил всеми участниками.</li> </ul>
<p>Регламент работы (краткое описание структурных компонентов методического мероприятия)          Формы организации деятельности воспитанников</p>	<p><b>РОЛИ</b>          Директор, метеоролог, синоптик, исследователь, лаборант, геолог, биолог, механик, шофер.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Беседа о работе метеостанции, о важности работы метеоролога.</li> <li>- Воспитатель представляет интеллект-карты по профессиям игры.</li> </ul> <p>Распределение ролей:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- На главные роли дети сами выбирают претендента, учитывая, важный факт, что в случае, если ребенок не справляется, игра перестает существовать;</li> <li>- Остальные роли по значкам-определителям, заранее подготовленным, для участников съёмки.</li> <li>- Обсуждение правил игры.</li> </ul> <p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ</b>          Метеоролог – занимается наблюдениями за погодой, собирая данные приборов, предсказывает с заданной вероятностью погоду на ближайшее будущее, производит разные действия, измерения и расчеты.          Синоптик – это метеоролог, который специализируется на анализе атмосферных процессов. Если метеорологи занимаются наблюдением и первичным анализом, то основная функция синоптиков – это составление прогнозов, предсказание будущего состояния погоды.          Исследователь – занимается научными исследованиями определённых погодных или природных явлений.</p>

	<p>Лаборант – делает лабораторные анализы, проверяет химический состав выпавших осадков, уровень загрязнения атмосферы и т. д.</p> <p>Геолог – это специалист, занимающийся выявлением и оценкой месторождений полезных ископаемых, а также изучением других особенностей земных недр.</p> <p>Биолог – наблюдает зависимость животных, растений и человека от погодных условий, исследует влияние погодных условий и природных явлений на живые организмы; собирает тематический материал, исследует его, организует проведение экспериментов и разрабатывает технологии практического применения полученных результатов.</p> <p>Механик по ремонту оборудования – проверяет оборудование перед началом работы метеостанции, устанавливает новое оборудование, устраняет неполадки, производит замену старой детали на новую.</p> <p>Шофер – привозит оборудование, производит перевозку необходимых материалов для проведения экспериментов и т. д. Директор – нанимает сотрудников на работу, рассказывает о профессиональных обязанностях, договаривается о поставках оборудования, контролирует работу специалистов.</p> <p><b>СРЕДООБРАЗУЮЩИЕ КОМПОНЕНТЫ</b></p> <p>Перечень метеооборудования: барометр, термометр, термометр водный, термометр почвенный, компас, флюгер, конусветроуказатель, анемометр, большая линейка; приборы-помощники, приборы, изготовленные из природных и бросовых материалов: осадкомер, гигрометр – подвешенная сосновая шишка, барометр из еловой ветки, из лампочки, воздушные змеи и вертушки; оснащение детской лаборатории: микроскоп переносной, лупы, песочные часы, разнообразные магниты, бинокль, чашечные весы, прозрачные и непрозрачные сосуды разной конфигурации и разного объёма, медицинские материалы, природные, бросовые и технические материалы, компасы, карточки и схемы, контейнеры.</p>
<p>Ресурсы для проведения мероприятия: дидактические материалы, ЦОР для организации деятельности</p>	<p>Интеллект-карты (распечатанный вариант); Проектор, экран, ноутбук или телевизор; Презентация с представлением интеллект-карт.</p>
<p><b>Раздел 2. Сценарный план проведения мероприятия</b></p>	
<p><b>1.Распределение ролей.</b> 1.1.Создание воображаемой ситуации. 1.2. Обсуждение сюжета. 1.3.Обсуждение правил игры. <b>(продолжительность в минутах)</b> Описание методических приемов. Способ организации деятельности</p>	<p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ</b> <b>СОЗДАНИЕ ВООБРАЖАЕМОЙ СИТУАЦИИ (2 мин):</b> <b>Варианты начала игры:</b> - Объявить, что в нашем городе открывается метеостанция с новейшим оборудованием, специалисты: метеорологи, синоптики, исследователи и лаборанты приглашаются на</p>



<p>участников сюжетно-ролевой игры. Последовательность действий педагога.</p>	<p>постоянную работу.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Объявить, что метеорологи и синоптики нашего города по своим исследованиям и наблюдениям выявили сейсмическую нестабильность, городу грозит опасность. Им нужна помощь геологов, биологов и других специалистов для подтверждения или опровержения этих данных.</li> <li>- Открыть курсы по обучению метеорологов и синоптиков с последующим устройством на работу.</li> <li>- Объявить, что из другого близлежащего города пришло— тревожное сообщение о надвигающейся буре, эти данные нужно проверить на метеостанции. Метеорологам и синоптикам предстоит сделать точный прогноз – обойдет ли стороной город эта буря.</li> <li>- Объявить, что в нашем городе скоро будут проводиться соревнования, например Олимпиада, поэтому нам нужна помощь специалистов метеостанции для составления метеопрогнозов для спортсменов. Объявить, что местному телеканалу требуются точный— метеорологический прогнозы для извещения населения города.</li> <li>- Воспитатель представляет интеллект-карты по профессиям игры.</li> <li>- Сегодня я вам предлагаем поиграть в игру «Метеостанция». Как вы думаете, какое помещение нам нужно для этого? (лаборатория) А кто работает на метеостанции? ( директор, метеоролог, синоптик, исследователь, лаборант, геолог, биолог, механик, шофер ). Презентация с профессиями метеостанции. А что им может понадобиться для работы? ( барометр, термометр, термометр водный, термометр почвенный, компас, флюгер, конусветроуказатель, анемометр, большая линейка; приборы-помощники, приборы, изготовленные из природных и бросовых материалов: осадкомер, гигрометр – подвешенная сосновая шишка, барометр из еловой ветки, из лампочки, воздушные змеи и вертушки; оснащение детской лаборатории: микроскоп переносной, лупы, песочные часы, разнообразные магниты, бинокль, чашечные весы, прозрачные и непрозрачные сосуды разной конфигурации и разного объема, медицинские материалы, природные, бросовые и технические материалы, компасы, карточки и схемы, контейнеры.).</li> </ul> <p><b>ОБСУЖДЕНИЕ СЮЖЕТА (2 мин.):</b> Для определения плана-сюжета воспитатель использует такой прием, как вопросы к детям: «Для того, чтобы ..., подумайте и ответьте: Какие сотрудники нужны для работы на метеостанции? Где происходят работа сотрудников метеостанции?». Затем дети с воспитателем выстраивают план действий: распределить роли, внести атрибуты для игры, оборудовать лабораторию. Определяют</p>
---	--

рабочее место и атрибуты для каждой из специальностей.

### **РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ**

**(1 мин):**

На главные роли дети сами выбирают претендента, учитывая, важный факт, что в случае, если ребенок не справляется, игра перестает существовать;

Остальные роли распределяются по значкам-определителям, заранее подготовленным, для участников игры.

Для создания воображаемой ситуации воспитатель предлагает воспитанникам создать обстановку метеостанции: оформить рабочие места для участников игры.

### **ОБСУЖДЕНИЕ ПРАВИЛ ИГРЫ (1 мин.):**

Следовать инструкциям директора метеостанции.

Не перебивать товарищей по игре, уважать мнения товарищей по игре.

### **ОБОГАЩЕНИЕ СОДЕРЖАНИЯ ИГРЫ:**

- Расширение метеоцентра: открытие дополнительных отделов и лабораторий, нужны дополнительные специалисты;

- Кончились реагенты и химикаты для проведения опытов;

- Для дополнительных исследований необходимо образцы проб отвезти в другую лабораторию, необходимо организовать перевозку;

- Сотрудничество метеостанции с другими организациями.

### **СОВЕТЫ:**

- Открыть буфет или столовую для персонала;

- Поставщики химикатов и оборудования просят очень дорого, необходимо сменить поставщиков, поиск других вариантов.

### **СОЗДАНИЕ ПРОБЛЕМНЫХ СИТУАЦИЙ:**

- Что делать, если был получен плохой прогноз: приближается— буря, грядут обильные дожди, возможно наводнение (необходимо предупредить службу МЧС и другие спасательные службы, а также население и сказать, что нужно делать в той или иной ситуации).

- Сработала пожарная сигнализация, что делать?

(Организовать— вывод всех сотрудников, позвонить в пожарную часть).

- Ударил молния и вывела из строя оборудование (организовать— наблюдение за погодой без специальных устройств, вызвать службу ремонта).

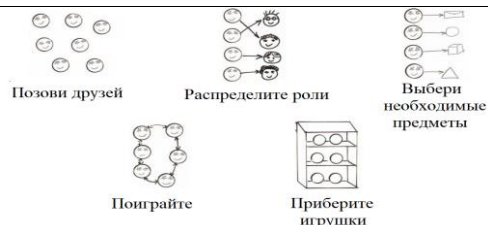
### **ИГРЫ-СПУТНИКИ**

- Игру можно использовать в зависимости от ситуации и сюжета в различных лабораториях или как один большой научный центр с разными

	<p>отделами.</p> <p>- Можно использовать отдельные фрагменты игры в различных сюжетно-ролевых играх: «Больница», «Ателье», «Аэрофлот», «Морфлот», «Путешествие», «Космическая станция», «Ферма», «Семья», «Салон красоты», «Телевидение» и др. Службы спасения: МЧС, Пожарная часть, Полиция, Скорая помощь – в случае чрезвычайной ситуации выезжают на помощь.</p>
<p><b>2. Игровые действия (дети реализуют взятые на себя роли взрослых и отношения между ними).</b></p>	<p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ:</b></p> <p>Метеоролог – занимается наблюдениями за погодой, собирая данные приборов, предсказывает с заданной вероятностью погоду на ближайшее будущее, производит разные действия, измерения и расчеты.</p> <p>Синоптик – это метеоролог, который специализируется на анализе атмосферных процессов. Если метеорологи занимаются наблюдением и первичным анализом, то основная функция синоптиков – это составление прогнозов, предсказание будущего состояния погоды.</p> <p>Исследователь – занимается научными исследованиями определённых погодных или природных явлений.</p> <p>Лаборант – делает лабораторные анализы, проверяет химический состав выпавших осадков, уровень загрязнения атмосферы и т. д.</p> <p>Геолог – это специалист, занимающийся выявлением и оценкой месторождений полезных ископаемых, а также изучением других особенностей земных недр.</p> <p>Биолог – наблюдает зависимость животных, растений и человека от погодных условий, исследует влияние погодных условий и природных явлений на живые организмы; собирает тематический материал, исследует его, организует проведение экспериментов и разрабатывает технологии практического применения полученных результатов.</p> <p>Механик по ремонту оборудования – проверяет оборудование перед началом работы метеостанции, устанавливает новое оборудование, устраняет неполадки, производит замену старой детали на новую.</p> <p>Шофер – привозит оборудование, производит перевозку необходимых материалов для проведения экспериментов и т. д.</p> <p>Директор – нанимает сотрудников на работу, рассказывает о профессиональных обязанностях, договаривается о поставках оборудования, контролирует работу специалистов.</p>
<p><b>3. Игровое употребление предметов (условное замещение реальных предметов, имеющих в распоряжении ребенка).</b></p>	<p>Сценический костюм для каждого участника игры, перечень метеооборудования: барометр, термометр, термометр водный, термометр почвенный, компас, флюгер, конусветроуказатель, анемометр, большая линейка; приборы-помощники, приборы, изготовленные из природных и бросовых материалов:</p>

	осадкомер, гигрометр – подвешенная сосновая шишка, барометр из еловой ветки, из лампочки, воздушные змеи и вертушки; оснащение детской лаборатории: микроскоп переносной, лупы, песочные часы, разнообразные магниты, бинокль, чашечные весы, прозрачные и непрозрачные сосуды разной конфигурации и разного объёма, медицинские материалы, природные, бросовые и технические материалы, компасы, карточки и схемы, контейнеры.
<b>4. Реальные отношения между играющими репликами, посредством которых регулируется весь ход игры). (20 минут)</b>	- Добрый день, уважаемые сотрудники метеостанции.... Сегодня нам предстоит ответственная работа... Главная тема дня... В нашей метеостанции присутствуют ... необходима наша помощь..... Какая погода будет сегодня, расскажет... Расскажите, пожалуйста о Ваших планах... Спасибо.... Здравствуйте... Проходите, пожалуйста, присаживайтесь... Всем внимание, важная информация...-Извините, разрешите поправить вам костюм, прическу... Благодарим за прекрасную работу... Желаем отличной погоды...
<b>5.Анализ игры (продолжительность в минутах)</b>	Рабочий день закончен. Происходит смена персонала по графику. Метеостанция закрывается на перерыв.— Олимпийские игры или спортивные соревнования закончились,— поэтому сотрудники метеостанции могут немного отдохнуть. Анализ игры: Интервьюирование населения города: зачем они слушают и— смотрят метеопрогноз, совпадает ли он с действительной погодой в городе, что нравится, что нет; Вопросы по организации игры: что планировали, что— получилось, что нет, почему так вышло, что нужно сделать по-другому?
<b>3. Заключение</b>	
Краткий вывод изложенного в методической разработке содержания (не более 3 предложений): - целесообразность формы методической разработки; - аргументированность ориентации методической разработки на планируемые результаты	У дошкольников XXI века появились новые игровые роли: банкир, агент, клиент, визажист, оператор и т.д.) и новые игровые сюжеты «Салон сотовой связи», «Путешествия», «Служба спасения» и т.д. Современный ребенок дошкольного возраста стремится отражать в сюжетно-ролевой игре ту социальную действительность, в которой он живет и в которой развивается. А это означает, что тематика сюжетно-ролевых игр должна меняться с изменениями социума.
<b>4. Материально – технические условия</b>	
Необходимость и достаточность материально-технического обеспечения методического мероприятия (оборудование, схема)	Интеллект-карты (распечатанный вариант); Проектор, экран, ноутбук или телевизор; Презентация с представлением интеллект-карт.
<b>5. Список литературы</b>	
В соответствии с ГОСТ Р7.05-2008 Список литературы за последние 5 лет.	1. Попова Е.И., Кондрашина А.Ф., Сунцова С.С. Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5–7 лет. Технологические карты.

	<p>Предметно-игровая среда. Сценарии сюжетно-ролевых игр : для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование – Ишим : Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018. – 80 с.</p> <p>2. ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ. Инновационная программа дошкольного образования. / Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, Э. М. Дорофеевой. — Издание пятое (инновационное), испр. и доп.— М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2019. — с.336</p> <p>3. Логинова Л. Образовательное событие как инновационная технология работы с детьми 3-7 лет: Методическое пособие/Под ред. О.А. Шиян- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</p> <p>4. Абрамова Л.В., Слепцова И.Ф. Социально-коммуникативное развитие дошкольников. Подготовительная к школе группа 6-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.-128 с.</p> <p>5. Крашенников Е.Е., Холодова О.Л. Развивающий диалог как инструмент развития познавательных способностей, Сценарии занятий с детьми 4-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</p>
<p><b>б. Приложения</b> (обязательное представление).</p>	
<p>Описание методик/упражнения/ и другие материалы</p>	<p><b>Интеллект-карты для проведения сюжетно-ролевой игры:</b></p> <p>Метод интеллект-карт был создан американским учёным и бизнесменом Тони Бьюзенем.</p> <p>Интеллектуальная карта – это уникальный и простой метод запоминания информации, с помощью которого развиваются как творческие, так и речевые способности детей и активизируется мышление.</p> <p>Полезные свойства интеллект-карт</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- наглядность;</li> <li>- привлекательность;</li> <li>- запоминаемость.</li> </ul> <p><i>Общие требования к составлению интеллект – карты</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Лист располагается горизонтально.</li> <li>2.Тема игры располагается в центре страницы. Для ее изображения можно использовать рисунки, картинки.</li> <li>3.Для каждого ключевого момента проводятся расходящиеся от центра ответвления (в любом направлении).</li> <li>4.В процессе моделирования добавляются символы и иллюстрации.</li> </ol> <p><b>Моделирование этапов сюжетно-ролевой игры:</b></p>



Если данную технологическую карту составят дети самостоятельно под руководством воспитателя, то они в дальнейшем легко смогут ее использовать на практике.

Шаг «Поиграйте» для каждого конкретного игрового сюжета и для каждой возрастной группы будет иметь разное содержание.

***Предварительная работа:***

- Расширение знаний о погоде, природных явлениях, народных приметах, беседы с использованием информационнокоммуникационных технологий, наблюдения, опыты и эксперименты, дидактические игры. Работа с планетарной моделью и знакомство с народными приметами, проверка их в жизни.
- Онлайн-экскурсия на действующую метеостанцию, с целью более подробного изучения работы метеостанции, знакомства с профессией метеоролога.
- Знакомство с приборами-помощниками, их функциями и устройством, учить снимать показания с приборов, определение условных обозначений, для фиксации результатов наблюдений.
- Ориентировка в пространстве с помощью компаса, создание своими руками приборов-аналогов из различных материалов.
- Наблюдения, сбор и зарисовки данных, работа с календарем природы, с картотекой примет, заполнение дневника наблюдений, создание календаря погоды по месяцам и ежедневной газеты «Прогноз погоды» для всего детского сада.
- Разыгрывание игровых ситуаций, театрализация. Просмотр видеосюжетов, фильмов, презентаций, мультфильмов по теме, чтение энциклопедий, загадок, рассматривание картинок.

**СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ  
СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА  
«ПОЛИКЛИНИКА»**

<b>Раздел 1. Общие сведения о методической разработке</b>	
<b>Перечень структурных компонентов</b>	<b>Описание методической разработки</b>
Наименование образовательной организации:	БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида"
Ф.И.О., должность носителя практики:	Рабочая группа педагогов БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида": Ю.А. Паньшина, О.Н. Кривошеева, М.А. Шиманская, Т.А. Поморова, М.В. Чернова, А.О. Высоцкая, О.А. Ермишина, К.М. Баланцева, О.П. Разгонова, Е.И. Полозова, К.А. Зайцева.
Контактная информация:	Электронный адрес: <a href="mailto:omskmdou214@mail.ru">omskmdou214@mail.ru</a> Телефон: 58-11-19
Тема методической разработки:	Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Поликлиника»
Форма проведения мероприятия:	сюжетно-ролевая игра групповое помещение
Место проведения:	подготовительная к школе группа
Целевая группа: подготовительная к школе группа.	
Цель мероприятия	<p>Закрепление представлений о профессиональных навыках работников поликлиники.</p> <p><b>Задачи:</b></p> <p><b>Образовательные:</b> Обучение навыкам поведения в поликлинике. Закрепить знания социальных отношений. Обогащать представление детей о медицинских профессии.</p> <p><b>Развивающие:</b> развивать активность, инициативность, любознательность, стремление к получению новых знаний, формировать умение применять в игре полученные ранее знания об окружающей жизни, воспитывать способность ставить общие цели, планировать совместную работу; развивать социальный и эмоциональный интеллект, умение самостоятельно разрешать конфликтные ситуации; развивать диалогическую речь; развивать навыки театральной деятельности.:</p> <p><b>Воспитательные:</b> воспитывать эмоциональную отзывчивость, сопереживание, уважительное и доброжелательное отношение к окружающим.</p> <p>- Ребенок самостоятельно выбирает технику и выразительные</p>

<p>Планируемые результаты ФОР ДО</p>	<p>средства для наиболее точной передачи образа и своего замысла, способен преобразовывать обстановку и использовать с учетом игровой ситуации;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ребенок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, предлагает и объясняет замысел игры, комбинирует сюжеты на основе реальных, вымышленных событий, выполняет несколько ролей в одной игре, подбирает разные средства для создания игровых образов, согласовывает свои интересы с интересами партнеров по игре;</li> <li>- В совместной игре следит за точным выполнением правил всеми участниками.</li> </ul>
<p>Регламент работы (краткое описание структурных компонентов методического мероприятия) Формы организации деятельности воспитанников</p>	<p><b>РОЛИ</b>  <b>Регистратор, врач-педиатр, медсестра, врач-окулист, фармацевт, пациент.</b> .Беседы о работе: педиатра, регистратора, окулиста (<i>офтальмолог</i>), фармацевта. Рассматривание медицинских инструментов, препаратов. Изготовление атрибутов к игре: карточек для пациентов, рецептов. Создание развивающей среды. Книжки – раскраски «<i>Больница</i>».</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Воспитатель представляет интеллект-карты по профессиям игры.</li> <li>".</li> </ul> <p>Распределение ролей:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- На главные роли дети сами выбирают претендента, учитывая, важный факт, что в случае, если ребенок не справляется, игра перестает существовать;</li> <li>- Остальные роли по значкам-определителям, заранее подготовленным, для участников съёмки.</li> <li>- Обсуждение правил игры.</li> </ul> <p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ</b>  <b>Главные роли: Регистратор</b>- спрашивает имя, выдаёт талон к врачу, карту больного, записывает на приём.  <b>Врач-педиатр</b> - принимает больного, опрашивает, записывает в карте диагноз, осматривает, слушает, измеряет температуру, проверяет горло, оформляет направление, выписывает рецепт, желает больному здоровья-  <b>Медсестра</b>- делает уколы, меняет повязки, даёт лекарство, желает больному здоровья..  <b>Врач-окулист</b>- внимательно выслушивает жалобы больного, просматривает его медкарту проверяет зрение выписывает рецепт, желает больному здоровья  <b>Фармацевт</b>- принимает рецепты, выдаёт лекарства, выдаёт чеки, принимает деньги, предлагает другие лекарства, советует.  <b>Пациент</b> (4 ребенка , 1 воспитатель)В регистратуре получает талон, медкарту, приходит к врачу, объясняет для чего он пришёл, что у него болит, выслушивает рекомендации врача, в аптеке покупает нужные лекарства, приходит на процедуры к медсестре</p> <p><b>СРЕДООБРАЗУЮЩИЕ КОМПОНЕНТЫ</b> Халаты, шапочки для врачей, медсестры, медсестры в регистратуру, фармацевта.Атрибуты для врача-</p>



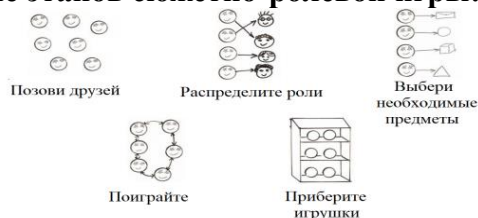
	педиатра, врача - окулиста (игровой набор«Доктор»атрибуты-заместители)Муляжи лекарствМедицинские карты на каждого больного, талончики, рецептыСхемы действий врачей, медсестры..
Ресурсы для проведения мероприятия: дидактические материалы, ЦОР для организации деятельности	Интеллект-карты (распечатанный вариант); Проектор, экран, ноутбук или телевизор; Презентация с представлением интеллект-карт.
<b>Раздел 2. Сценарный план проведения мероприятия</b>	
<p><b>1.Распределение ролей.</b> 1.1.Создание воображаемой ситуации. 1.2. Обсуждение сюжета. 1.3.Обсуждение правил игры. <b>(продолжительность в минутах)</b> Описание методических приемов. Способ организации деятельности участников сюжетно-ролевой игры. Последовательность действий педагога.</p>	<p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ</b> Прежде чем начнем игру, надо распределить роли. Кто из вас хочет быть регистратором? (пусть будет ... она очень вежливо общается с людьми). А фармацевт? (пусть будет ... она очень хорошо отвечала). Кто хочет быть врачом-окулистом? (пусть будет ... она очень трудолюбивая). Кто хочет быть врачом – педиатром? (она очень сильно любит детей). Еще нам нужны две медсестры, (пусть врачи сами выберут себе медсестер). Остальные дети будут пациентами</p> <p><b>СОЗДАНИЕ ВООБРАЖАЕМОЙ СИТУАЦИИ (2 мин):</b><i>(Звучит реклама по радио):</i></p> <p>«А сейчас коротко о городских новостях. Сегодня в нашем городе открывается новая детская поликлиника. Это приятная новость для взрослых и детей. В поликлинике будут открыты современные кабинеты и аптечный пункт. Добро пожаловать!»</p> <p>Ребята, вы слышали? У нас открывается новая детская поликлиника! Но, вот проблема, в новой поликлинике совсем нет сотрудников. А вы хотите исправить положение в поликлинике? Но для этого нам нужно вспомнить, кто работает в поликлинике. А кто лечит детей?</p> <p><b>ОБСУЖДЕНИЕ СЮЖЕТА (2 мин.):</b> Для определения плана-сюжета воспитатель использует такой прием, как вопросы к детям: «Кто работает в больнице ?» Затем дети с воспитателем выстраивают план действий: распределить роли, внести атрибуты для игры.</p> <p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ (1 мин):</b> На главные роли дети сами выбирают претендента, учитывая, важный факт, что в случае, если ребенок не справляется, игра перестает существовать; Остальные роли распределяются по значкам-определителям, заранее подготовленным, для участников игры. Для создания воображаемой ситуации воспитатель предлагает воспитанникам создать обстановку телестудии: оформить мини-студии по рубрикам программы</p> <p><b>ОБСУЖДЕНИЕ ПРАВИЛ ИГРЫ (1 мин.):</b> Ждать своей очереди выступления; Не перебивать товарищей по игре.</p>

<p><b>2. Игровые действия</b> (дети реализуют взятые на себя роли взрослых и отношения между ними).</p>	<p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ:</b></p> <p><b>Сюжет в «Регистратуре»</b></p> <p><b>Пациент:</b> А кто последний, в регистратуру?</p> <p><b>Пациент:</b> «Я последний».</p> <p><b>Пациент.:</b> Хорошо, тогда я буду за вами.</p> <p><b>Воспитатель:</b> Ребята в регистратуре, мы получаем медицинскую карту. И не забывайте говорить слова «спасибо», «пожалуйста».</p> <p><b>Пациент:</b> Дайте нам, пожалуйста, медицинскую карту.</p> <p><b>Регистратор:</b> Скажите вашу фамилию, адрес. Сейчас подождите. Вы к какому врачу пойдете? Возьмите пожалуйста.</p> <p><b>Пациент:</b> К детскому педиатру. Спасибо.</p> <p><b>Пациент:</b> Здравствуйте, дайте, пожалуйста, нашу медицинскую карточку.</p> <p><b>Регистратор:</b> Скажите вашу фамилию, адрес. А вы к какому врачу пойдете? Пожалуйста, возьмите.</p> <p><b>Пациент:</b> Мы пойдем к окулисту. Спасибо.</p> <p><b>Сюжет у «Врача педиатра»</b></p> <p><b>Воспитатель:</b> Прием начинает врач-педиатр.</p> <p><i>Пациенты проходят к кабинету врача.</i></p> <p><b>Врач-педиатр:</b> Здравствуйте, проходите, садитесь. На что вы жалуетесь?</p> <p><b>Пациент:</b> Здравствуйте, у моей дочки болит горло, сильный кашель.</p> <p><b>Врач-педиатр:</b> Давайте вас посмотрим. Откройте рот, скажите «а-а-а» я посмотрю вас. Да, горлышко красное. Давайте послушаем, дышите не дышите. Еще медсестра Гульюзум Артуровна проверит вашу температуру.</p> <p><b>Медсестра:</b> Вот вам градусник. Осторожно держите.</p> <p><b>Врач-педиатр:</b> Сейчас я вам напишу рецепт, а горлышко надо полоскать ромашкой. Лекарство купите в аптеке. Следующий раз придете через 3 дня.</p> <p><b>Пациент:</b> Спасибо, доктор. До свидания.</p> <p><b>Сюжет «Прием у окулиста»</b></p> <p><b>Пациент.:</b> Нам можно? Здравствуйте.</p> <p><b>Врач-окулист:</b> Здравствуйте. Да, конечно войдите. Присаживайтесь. Здравствуйте! На что жалуетесь? Есть жалобы на зрение?</p> <p><b>Пациент:</b> У сына болит один глаз. Доктор видите, даже немного покраснел.</p> <p><b>Врач-окулист:</b> Хорошо. Давайте мы сейчас осмотрим вашего ребенка.</p> <p><b>Воспитатель:</b> Костя не забывай пользоваться медицинскими инструментами. Фонариком. Для того чтобы не ошибиться правильно поставить диагноз.</p> <p><i>Медсестра имитирует проверку зрения.</i></p> <p><b>Врач-окулист:</b> (проводит осморт) Медсестра Дилия Ильнарровна помогите проверить зрение.</p> <p><b>Медсестра:</b> Посмотрите, что здесь нарисовано, что здесь, а теперь закройте правый глаз, это что? А теперь левый глаз, это что?</p> <p><b>Врач-окулист:</b> Глаз надо лечить, для этого вам необходимо купить капли для глаз. В течение дня глаза устают</p> <p><b>Сюжет «Аптека»</b></p> <p><b>Воспитатель:</b> Ребята не забываем быть вежливыми друг с</p>
---	--

	<p>другом.</p> <p><b>Пациент:</b> Здравствуйте! Дайте, пожалуйста, лекарства вот по этому рецепту.</p> <p><b>Фармацевт:</b> Держите. С вас 12 рублей 50 копеек.</p> <p><b>Пациент:</b> Вот возьмите.</p> <p><b>Фармацевт:</b> Ваша сдача, лекарство, рецепт возьмите, пожалуйста. Спасибо за покупку. Приходите к нам еще. Всегда будем рада вас видеть у нас в аптеке. До свидания.</p> <p><b>Пациент:</b> До свидания.</p> <p><b>Пациент:</b> Здравствуйте, будьте добры, пожалуйста, дайте мне капли для глаз и очки вот по этому рецепту.</p> <p><b>Фармацевт:</b> Да конечно, подождите секундочку. Вот ваши капли. А очки надо проверить.</p> <p><b>Пациент:</b> Хорошо.</p> <p><b>Фармацевт:</b> Так с вас 50 рублей.</p> <p><b>Пациент:</b> Возьмите, пожалуйста.</p> <p><b>Фармацевт:</b> Спасибо за покупку. Приходите к нам еще. Мы всегда рады видеть вас.</p>
<p><b>3. Игровое употребление предметов (условное замещение реальных предметов, имеющихся в распоряжении ребенка).</b></p>	<p>Халаты, шапочки для врачей, медсестры, медсестры в регистратуру, фармацевта. Атрибуты для врача-педиатра, врача - окулиста (игровой набор «Доктор» атрибуты-заместители) Муляжи лекарств Медицинские карты на каждого больного, талончики, рецепты Схемы действий врачей, медсестры..</p>
<p><b>4. Реальные отношения между играющими (разнообразных репликах, замечаниях, посредством которых регулируется весь ход игры). (20 минут)</b></p>	<p>Ребята, ну вот и наступила конец рабочего дня, и наша поликлиника закрывается, а вместе с ней и аптека.</p> <p>Но завтра поликлиника и аптека будут работать снова, и рады будут, видеть вас у себя. Вы можете прийти на прием к врачу завтра.</p>
<p><b>5. Анализ игры (продолжительность в минутах)</b></p>	<p>Ребята, мне очень понравилось, как вы сегодня играли. Вы в поликлинику пришли грустные, больные. А теперь вы стали здоровыми, веселыми, задорными. И главврач нашей поликлиники угощает вас витаминами, чтоб вы всегда были здоровы. До свидания.</p>
<p><b>3. Заключение</b></p>	
<p>Краткий вывод изложенного в методической разработке содержания (не более 3 предложений):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- целесообразность формы методической разработки;</li> <li>- аргументированность ориентации методической разработки на планируемые результаты</li> </ul>	<p>У дошкольников XXI века появились новые игровые роли: банкир, агент, клиент, визажист, оператор и т.д.) и новые игровые сюжеты «Салон сотовой связи», «Путешествия», «Служба спасения» и т.д.</p> <p>Современный ребенок дошкольного возраста стремится отражать в сюжетно-ролевой игре ту социальную действительность, в которой он живет и в которой развивается. А это означает, что тематика сюжетно-ролевых игр должна меняться с изменениями социума.</p>

<b>4. Материально – технические условия</b>	
Необходимость и достаточность материально-технического обеспечения методического мероприятия (оборудование, схема)	Интеллект-карты (распечатанный вариант); Проектор, экран, ноутбук или телевизор; Презентация с представлением интеллект-карт.
<b>5. Список литературы</b>	
В соответствии с ГОСТ Р7.05-2008 Список литературы за последние 5 лет.	<p>1. Попова Е.И., Кондрашина А.Ф., Сунцова С.С. Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5–7 лет. Технологические карты. Предметно-игровая среда. Сценарии сюжетно-ролевых игр : для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование – Ишим : Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018. – 80 с.</p> <p>2. ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ. Инновационная программа дошкольного образования. / Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, Э. М. Дорофеевой. — Издание пятое (инновационное), испр. и доп.— М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2019. — с.336</p> <p>3. Логинова Л. Образовательное событие как инновационная технология работы с детьми 3-7 лет: Методическое пособие/Под ред. О.А. Шиян- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</p> <p>4. Абрамова Л.В., Слепцова И.Ф. Социально-коммуникативное развитие дошкольников. Подготовительная к школе группа 6-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.-128 с.</p> <p>5. Крашениников Е.Е., Холодова О.Л. Развивающий диалог как инструмент развития познавательных способностей, Сценарии занятий с детьми 4-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</p>
<b>6. Приложения (обязательное представление).</b>	
Описание методик/упражнения/ и другие материалы	<p><b>Интеллект-карты для проведения сюжетно-ролевой игры:</b></p> <p>Метод интеллект-карт был создан американским учёным и бизнесменом Тони Бьюзенем.</p> <p>Интеллектуальная карта – это уникальный и простой метод запоминания информации, с помощью которого развиваются как творческие, так и речевые способности детей и активизируется мышление.</p> <p>Полезные свойства интеллект-карт</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- наглядность;</li> <li>- привлекательность;</li> <li>- запоминаемость.</li> </ul> <p><i>Общие требования к составлению интеллект – карты</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Лист располагается горизонтально.</li> <li>2.Тема игры располагается в центре страницы. Для ее изображения можно использовать рисунки, картинки.</li> <li>3.Для каждого ключевого момента проводятся расходящиеся от центра ответвления (в любом направлении).</li> <li>4.В процессе моделирования добавляются символы и иллюстрации.</li> </ol>

## Моделирование этапов сюжетно-ролевой игры:



Если данную технологическую карту составят дети самостоятельно под руководством воспитателя, то они в дальнейшем легко смогут ее использовать на практике.

Шаг «Поиграйте» для каждого конкретного игрового сюжета и для каждой возрастной группы будет иметь разное содержание.

### ***Предварительная работа:***

Чтение художественных произведений: А.Л.Барто «Мы с Тamarой», «Я лежу, болею...»; Г.П.Шалаева «Большая книга профессий»; С.Я.Маршак «Прививка»; Э.Э.Мошкова «Ангина»; К.Я.Чуковский «Айболит». Просмотр познавательных мультфильмов из серии: «Как правильно вести себя в поликлинике», «Если в доме больной». Тематические беседы: «Как я с мамой ходил на прием к врачу», «Как я болел». Дидактическая игра: «Профессии». Рассматривание иллюстраций, фотографий, медицинских работников, медицинского оборудования. Игры – ситуации: «Посещение регистратуры», «Медицинская лаборатория», «Вызов врача на дом», «Покупка лекарств в аптеке». Беседы о работе: педиатра, регистратора, окулиста (офтальмолог), фармацевта. Рассматривание медицинских инструментов, препаратов. Изготовление атрибутов к игре: карточек для пациентов, рецептов. Создание развивающей среды. Книжки – раскраски «Больница».

**СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ  
СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА  
«САЛОН СВЯЗИ»**

<b>Раздел 1. Общие сведения о методической разработке</b>	
<b>Перечень структурных компонентов</b>	<b>Описание методической разработки</b>
<p>Наименование образовательной организации:</p> <p>Ф.И.О., должность носителя практики:</p> <p>Контактная информация:</p> <p>Тема методической разработки:</p> <p>Форма проведения мероприятия:</p> <p>Место проведения:</p> <p>Целевая группа: подготовительная к школе группа.</p>	<p>БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида"</p> <p>Рабочая группа педагогов БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида": Ю.А. Паньшина, О.Н. Кривошеева, М.А. Шиманская, Т.А. Поморова, М.В. Чернова, А.О. Высоцкая, О.А. Ермишина, К.М. Баланцева, О.П. Разгонова, Е.И. Полозова, К.А. Зайцева.</p> <p>Электронный адрес: <a href="mailto:omskmdou214@mail.ru">omskmdou214@mail.ru</a> Телефон: 58-11-19</p> <p>Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Салон связи»</p> <p>сюжетно-ролевая игра</p> <p>групповое помещение</p> <p>старшая группа</p>
<p>Цель мероприятия</p>	<p>Закрепление представлений о профессиональных навыков работников салона связи в ходе сюжетно-ролевой игры «Салон связи».</p> <p><b>Задачи:</b></p> <p><b>Образовательные:</b> закреплять представления детей о салоне связи, уточнять знания детей о профессиях и труде работников сотовой связи: менеджер, оператор сотовой связи, консультант; расширять диапазон детских игр, учить играть вместе (обсуждать сюжет, придумывать новые роли и игровые действия), помочь создать игровую обстановку с учётом темы игры и воображаемой ситуации; продолжать формировать у детей умение действовать в соответствии с ролью.</p> <p><b>Развивающие:</b> развивать умение получать необходимую информацию в общении, выслушивать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам, вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, уважительно относиться к окружающим людям, умение выбрать адекватную модель поведения в различных жизненных</p>

<p>Планируемые результаты ФОП ДО</p>	<p>ситуациях, развивать активность, инициативность, любознательность, стремление к получению новых знаний, формировать умение применять в игре полученные ранее знания об окружающей жизни, воспитывать способность ставить общие цели, планировать совместную работу; развивать социальный и эмоциональный интеллект, умение самостоятельно разрешать конфликтные ситуации; развивать диалогическую речь; развивать навыки театральной деятельности; обогащать словарный запас: эфир, видеосюжет, телеканал; активизировать словарь детей: студия, ведущий, оператор, корреспондент, зрители, выпуск.</p> <p><b>Воспитательные:</b> Воспитывать культуру общения. Воспитывать нравственные качества: обратить внимание на то, что люди, работающие в профессии «человек-человек» должны быть справедливыми, отзывчивыми, вежливыми, воспитывать эмоциональную отзывчивость, сопереживание, уважительное и доброжелательное отношение к окружающим.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ребенок самостоятельно выбирает технику и выразительные средства для наиболее точной передачи образа и своего замысла, способен преобразовывать обстановку и использовать с учетом игровой ситуации;</li> <li>- Ребенок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, предлагает и объясняет замысел игры, комбинирует сюжеты на основе реальных, вымышленных событий, выполняет несколько ролей в одной игре, подбирает разные средства для создания игровых образов, согласовывает свои интересы с интересами партнеров по игре;</li> <li>- В совместной игре следит за точным выполнением правил всеми участниками.</li> </ul>
<p>Регламент работы (краткое описание структурных компонентов методического мероприятия) Формы организации деятельности воспитанников</p>	<p><b>РОЛИ</b> Клиент, менеджер, оператор-кассир, продавец-консультант, мастер.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Беседа о работе салон сотовой связи:</li> <li>- Воспитатель представляет интеллект-карты по профессиям игры.</li> </ul> <p>Распределение ролей:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- На главные роли дети сами выбирают претендента, учитывая, важный факт, что в случае, если ребенок не справляется, игра перестает существовать;</li> <li>- Остальные роли по значкам-определителям, заранее подготовленным, для участников съёмки.</li> <li>- Обсуждение правил игры.</li> </ul> <p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ</b> Клиент – обращается в салон связи для покупки телефона и других видов услуг. Менеджер – закупает</p>

	<p>необходимое оборудование; контролирует работу подчиненных, решает спорные вопросы; заключает договора с другими компаниями и клиентами.</p> <p>Оператор-кассир – предлагает различные услуги по обслуживанию телефона, принимает платежи за услуги связи, за товары, купленные в салоне.</p> <p>Продавец-консультант – обслуживает клиентов, консультирует покупателей, рассказывает о товарах, советует, продает телефоны. Мастер – устраняет неисправности телефонов, устанавливает домашние телефоны, подключает пользователей интернета.</p> <p><b>СРЕДООБРАЗУЮЩИЕ КОМПОНЕНТЫ</b></p> <p>Сотовые телефоны (б/у и самодельные), шнуры, коробки от телефонов, бейджики для сотрудников (б/у и самодельные), ноутбуки (муляж из футляра диска DVD), рекламные журналы, каталоги (б/у и самодельные), игрушечные инструменты для ремонта телефона (пинцет, отвёртка, увеличительное стекло и др.), терминал (из картонной коробки), каталог моделей телефонов, папка передвижка – коллаж, чеки для терминала, деньги, бланки, подбор игрушек заместителей: брусок кирпичик- телефон, шнурок, верёвочка-шнур, бумажка – деньги, билетик.</p>
<p>Ресурсы для проведения мероприятия: дидактические материалы, ЦОР для организации деятельности</p>	<p>Интеллект-карты (распечатанный вариант); Проектор, экран, ноутбук или телевизор; Презентация с представлением интеллект-карт.</p>
<p><b>Раздел 2. Сценарный план проведения мероприятия</b></p>	
<p><b>1.Распределение ролей.</b></p> <p>1.1.Создание воображаемой ситуации.</p> <p>1.2. Обсуждение сюжета.</p> <p>1.3.Обсуждение правил игры.</p> <p><b>(продолжительность в минутах)</b></p> <p>Описание методических приемов.</p> <p>Способ организации деятельности участников сюжетно-ролевой игры.</p> <p>Последовательность действий педагога.</p>	<p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ</b></p> <p><b>СОЗДАНИЕ ВООБРАЖАЕМОЙ СИТУАЦИИ (2 мин):</b></p> <p>- Беседа о работе салона сотовой связи: - Воспитатель представляет интеллект-карты по профессиям игры.</p> <p>- Сегодня я вам предлагаем поиграть в игру «Салон сотовой связи». Как вы думаете, какое помещение нам нужно для этого? (салон) А кто работает в салоне сотовой связи? ( Клиент, менеджер, оператор-кассир, продавец-консультант, мастер ). А что им может понадобиться для работы? (Сотовые телефоны (б/у и самодельные), шнуры, коробки от телефонов, бейджики для сотрудников (б/у и самодельные), ноутбуки (муляж из футляра диска DVD), рекламные журналы, каталоги (б/у и самодельные), игрушечные инструменты для ремонта телефона (пинцет, отвёртка, увеличительное стекло и др.), терминал (из картонной коробки), каталог моделей телефонов).</p> <p><b>ОБСУЖДЕНИЕ СЮЖЕТА (2 мин.):</b></p> <p>Для определения плана-сюжета воспитатель использует такой прием, как вопросы к детям: «Для того, чтобы открыть салон сотовой связи, подумайте и ответьте: Какие сотрудники нужны для работы? Кто еще может участвовать в игре?».</p>



Затем дети с воспитателем выстраивают план действий: распределить роли, внести атрибуты для игры, оборудовать обстановку салона сотовой связи.

#### **РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ (1 мин):**

На главные роли дети сами выбирают претендента, учитывая, важный факт, что в случае, если ребенок не справляется, игра перестает существовать;

Остальные роли распределяются по значкам-определителям, заранее подготовленным, для участников игры.

#### **ОБСУЖДЕНИЕ ПРАВИЛ ИГРЫ (1 мин.):**

Не перебивать товарищей по игре, выслушивать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам, вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, уважительно относиться к окружающим людям.

#### **ВАРИАНТЫ НАЧАЛА ИГРЫ**

- Короткие диалоги, действия с игровым предметом минимальные. «Приём сломанного телефона»  
Клиент: Здравствуйте, у меня сломался телефон.  
Продавец: Сдайте его к нам на ремонт. (Клиент отдаёт.)  
Продавец: Приходите завтра за телефоном, до свидания.

- «Пополнение счёта в терминале»  
Продавец: Здравствуйте, чем вам помочь?  
Клиент: Мне нужно пополнить баланс.  
Продавец: Хорошо, на какую сумму пополняем? Назовите номер телефона.  
Диалог удлиняется, действия с игровыми предметами—увеличиваются).

- «Выбор телефона»  
Менеджер: Здравствуйте, проходите, пожалуйста, что вас интересует?  
Клиент: Здравствуйте, я хочу себе телефон хороший!  
Менеджер: Пожалуйста, посмотрите этот белый – сенсорный.  
Клиент: Какие у него дополнительные функции?

- «Выбор оператора и тарифного плана»  
Клиент: Здравствуйте, помогите мне выбрать оператора и тарифный план.  
Оператор: Мы предлагаем различных операторов: МТС, Мегафон, Билайн, посмотрите буклеты...

- Присоединение третьего персонажа (игрока) – перспектива на детей в старшей группе. С двумя ролями: «Рабочий день салона сотовой связи»  
Продавец: Здравствуйте, проходите к нам, пожалуйста. У нас большой выбор телефонов. Что вас интересует?  
Клиент: Я хочу сделать подарок своей маме, покажите, какие телефоны у вас есть.  
Продавец: Вот современный, недорогой с фотоаппаратом, флешкартой. Цвет белый и чёрный. Есть телефон подороже, красного цвета, раскладушка. У него большой экран, много памяти.

- «Ремонт сотового телефона» (разрешение

	<p>конфликтной ситуации) Клиент: (с недовольством) Здравствуйте, у меня сломался телефон! Продавец: Здравствуйте, не волнуйтесь, сейчас разберёмся! Что с ним случилось? Клиент: Не знаю, не показывает экран! Продавец: Вы его не роняли? Не попал под воду?</p> <p><b>ИГРЫ-СПУТНИКИ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- приобретение продукции салона сотовой связи («Моя семья»);</li> <li>- реклама продукции («Телевидение»);</li> <li>- сотрудничество с другими организациями («Студия аэродизайна», «Дом мод», «Швейное ателье»);</li> <li>- заказ обедов для сотрудников («Супермаркет», «Пиццерия»);</li> <li>- внештатная ситуация («Медицинский центр», «Фармсервис», «Техническое обслуживание машин», «ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»).</li> </ul>
<p><b>2. Игровые действия (дети реализуют взятые на себя роли взрослых и отношения между ними).</b></p>	<p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ:</b></p> <p>Клиент – обращается в салон связи для покупки телефона и других видов услуг. Менеджер – закупает необходимое оборудование; контролирует работу подчиненных, решает спорные вопросы; заключает договора с другими компаниями и клиентами.</p> <p>Оператор-кассир – предлагает различные услуги по обслуживанию телефона, принимает платежи за услуги связи, за товары, купленные в салоне.</p> <p>Продавец-консультант – обслуживает клиентов, консультирует покупателей, рассказывает о товарах, советует, продает телефоны. Мастер – устраняет неисправности телефонов, устанавливает домашние телефоны, подключает пользователей интернета.</p>
<p><b>3. Игровое употребление предметов (условное замещение реальных предметов, имеющих в распоряжении ребенка).</b></p>	<p>Сотовые телефоны (б/у и самодельные), шнуры, коробки от телефонов, бейджики для сотрудников (б/у и самодельные), ноутбуки (муляж из футляра диска DVD), рекламные журналы, каталоги (б/у и самодельные), игрушечные инструменты для ремонта телефона (пинцет, отвёртка, увеличительное стекло и др.), терминал (из картонной коробки), каталог моделей телефонов, папка передвижка – коллаж, чеки для терминала, деньги, бланки, подбор игрушек заместителей: брусок кирпичик- телефон, шнурок, верёвочка-шнур, бумажка – деньги, билетик.</p>
<p><b>4. Реальные отношения между играющими (разнообразных репликах, замечаниях, посредством которых регулируется весь ход игры). (20 минут)</b></p>	<p>- Добрый день.... Чем могу помочь... Не переживайте, сейчас решим Ваш вопрос... Обратите внимание на эту модель... Вы сделали правильный выбор... Спасибо, что обратились именно в наш салон... Если возникнут вопросы, можете обратиться в наш салон...</p>
<p><b>5. Анализ игры (продолжительность в минутах)</b></p>	<p>Рабочий день закончен. Анализ игры: интервьюирование участников игры об уважительном отношении к окружающим людям. Вопросы по организации игры: что планировали, что— получилось, что нет, почему так вышло, что</p>

	нужно сделать по-другому?
<b>3. Заключение</b>	
Краткий вывод изложенного в методической разработке содержания (не более 3 предложений): - целесообразность формы методической разработки; - аргументированность ориентации методической разработки на планируемые результаты	У дошкольников XXI века появились новые игровые роли: банкир, агент, клиент, визажист, оператор и т.д.) и новые игровые сюжеты «Салон сотовой связи», «Путешествия», «Служба спасения» и т.д. Современный ребенок дошкольного возраста стремится отражать в сюжетно-ролевой игре ту социальную действительность, в которой он живет и в которой развивается. А это означает, что тематика сюжетно-ролевых игр должна меняться с изменениями социума.
<b>4. Материально – технические условия</b>	
Необходимость и достаточность материально-технического обеспечения методического мероприятия (оборудование, схема)	Интеллект-карты (распечатанный вариант); Проектор, экран, ноутбук или телевизор; Презентация с представлением интеллект-карт.
<b>5. Список литературы</b>	
В соответствии с ГОСТ Р7.05-2008 Список литературы за последние 5 лет.	1. Попова Е.И., Кондрашина А.Ф., Сунцова С.С. Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5–7 лет. Технологические карты. Предметно-игровая среда. Сценарии сюжетно-ролевых игр : для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование – Ишим : Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018. – 80 с. 2. ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ. Инновационная программа дошкольного образования. / Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, Э. М. Дорофеевой. — Издание пятое (инновационное), испр. и доп.— М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2019. — с.336 3. Логинова Л. Образовательное событие как инновационная технология работы с детьми 3-7 лет: Методическое пособие/Под ред. О.А. Шиян- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с. 4. Абрамова Л.В., Слепцова И.Ф. Социально-коммуникативное развитие дошкольников. Подготовительная к школе группа 6-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.-128 с. 5. Крашенников Е.Е., Холодова О.Л. Развивающий диалог как инструмент развития познавательных способностей, Сценарии занятий с детьми 4-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.
<b>6. Приложения (обязательное представление).</b>	
Описание методик/упражнения/ и другие материалы	<b>Интеллект-карты для проведения сюжетно-ролевой игры:</b> Метод интеллект-карт был создан американским учёным и бизнесменом Тони Бьюзенем. Интеллектуальная карта – это уникальный и

простой метод запоминания информации, с помощью которого развиваются как творческие, так и речевые способности детей и активизируется мышление.

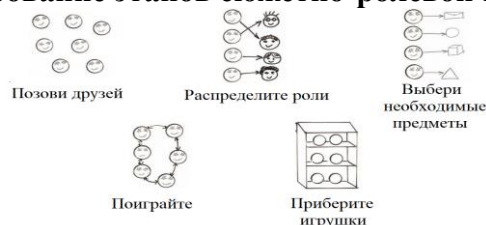
**Полезные свойства интеллект-карт**

- наглядность;
- привлекательность;
- запоминаемость.

*Общие требования к составлению интеллект – карты*

1. Лист располагается горизонтально.
2. Тема игры располагается в центре страницы. Для ее изображения можно использовать рисунки, картинки.
3. Для каждого ключевого момента проводятся расходящиеся от центра ответвления (в любом направлении).
4. В процессе моделирования добавляются символы и иллюстрации.

### **Моделирование этапов сюжетно-ролевой игры:**



Если данную технологическую карту составят дети самостоятельно под руководством воспитателя, то они в дальнейшем легко смогут ее использовать на практике.

Шаг «Поиграйте» для каждого конкретного игрового сюжета и для каждой возрастной группы будет иметь разное содержание.

### ***Предварительная работа:***

- Беседа о профессиях: «Менеджер по продажам», «Оператор сотовой связи».
- Рассматривание иллюстраций по теме игры.
- Рассказывание из собственного опыта детей и педагога.
- Чтение художественных произведений: К.И. Чуковский «Телефон», Н. Носов «Телефон».

**СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ  
СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА  
«ТУРИСТИЧЕСКИЙ ПОХОД»**

<b>Раздел 1. Общие сведения о методической разработке</b>	
<b>Перечень структурных компонентов</b>	<b>Описание методической разработки</b>
<p>Наименование образовательной организации:</p> <p>Ф.И.О., должность носителя практики:</p> <p>Контактная информация:</p> <p>Тема методической разработки:</p> <p>Форма проведения мероприятия:</p> <p>Место проведения:</p> <p>Целевая группа: подготовительная к школе группа.</p>	<p>БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида"</p> <p>Рабочая группа педагогов БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида": Ю.А. Паньшина, О.Н. Кривошеева, М.А. Шиманская, Т.А. Поморова, М.В. Чернова, А.О. Высоцкая, О.А. Ермишина.</p> <p>Электронный адрес: <a href="mailto:omskmdou214@mail.ru">omskmdou214@mail.ru</a> Телефон: 58-11-19</p> <p>Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Туристический поход»</p> <p>сюжетно-ролевая игра</p> <p>групповое помещение</p> <p>подготовительная к школе группа</p>
<p>Цель мероприятия</p>	<p>Формировать элементарные туристические навыки в ходе сюжетно-ролевой игры «Туристический поход».</p> <p><b>Задачи:</b></p> <p><b>Образовательные:</b> закреплять представления детей туризме, формировать предпосылки работы с картой (планом), обучить преодолевать туристские переправы, познакомить с правилами подготовки к походу, закрепить знания о туристском снаряжении; расширять диапазон детских игр, учить играть вместе (обсуждать сюжет, придумывать новые роли и игровые действия), помочь создать игровую обстановку с учётом темы игры и воображаемой ситуации; продолжать формировать у детей умение действовать в соответствии с ролью.</p> <p><b>Развивающие:</b> развивать активность, инициативность, любознательность, стремление к получению новых знаний, формировать умение применять в игре полученные ранее знания об окружающей жизни, воспитывать способность ставить общие цели, планировать совместную работу; развивать социальный и эмоциональный интеллект, умение самостоятельно разрешать конфликтные ситуации; развивать диалогическую</p>






<p>Планируемые результаты ФОР ДО</p>	<p>речь; развивать навыки театральной деятельности; обогащать словарный запас: эфир, видеосюжет, телеканал; активизировать словарь детей: сумкахолодильник, аккумулятор холода, процессы холодильной техники.</p> <p><b>Воспитательные:</b> воспитывать эмоциональную отзывчивость, сопереживание, уважительное и доброжелательное отношение к окружающим.</p> <p>- Ребенок самостоятельно выбирает технику и выразительные средства для наиболее точной передачи образа и своего замысла, способен преобразовывать обстановку и использовать с учетом игровой ситуации;</p> <p>- Ребенок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, предлагает и объясняет замысел игры, комбинирует сюжеты на основе реальных, вымышленных событий, выполняет несколько ролей в одной игре, подбирает разные средства для создания игровых образов, согласовывает свои интересы с интересами партнеров по игре;</p> <p>- В совместной игре следит за точным выполнением правил всеми участниками.</p>
<p>Регламент работы (краткое описание структурных компонентов методического мероприятия)          Формы организации деятельности воспитанников</p>	<p><b>РОЛИ</b>          Руководитель туристической группы, туристы.</p> <p>- Рассказать для чего люди ходят в поход. Перед тем как идти в поход необходимо собрать нужные вещи и снаряжение. Беседа «Что такое поход», Беседы «Кто такие туристы рыбаки?», «Зачем люди ходят в походы, рыбачат?». Презентация «Поведение в лесу и на лугу».</p> <p>- Воспитатель представляет интеллект-карты по необходимым качествам туриста.</p> <p>Распределение ролей:</p> <p>- На главную роль дети сами выбирают претендента, учитывая, важный факт, что в случае, если ребенок не справляется, игра перестает существовать.</p> <p>- Обсуждение правил игры.</p> <p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ</b>  <b>Главные роли:</b>          Руководитель туристической группы объявляет о новом наборе туристической группы, о маршруте туристического похода.          Туристы (возможны семьи или люди разных профессий) откликаются на предложение, сверяют свои личностные качества с качествами, представленными в интеллект-картах, предложенными руководителем туристической группы.</p> <p><b>СРЕДООБРАЗУЮЩИЕ КОМПОНЕНТЫ</b>          Рюкзаки и кепки на каждого ребенка; продукты для</p>

	<p>похода(вода в маленьких бутылочках, хлеб, тарелки, чашки, ложки на каждого ребенка);аптечка;2 ведра; 3 удочки; плоскостные муляжи рыб; муляжи овощей для огня;поворешка, палатка; лодка; голубая ткань для речки; котелок; костер; покрывало; пакеты для мусора; аудиокассета с пением птиц и журчанием ручья, физкультурное оборудование «Кочки», фотоаппарат, наглядно – дидактическое пособие: «Животные нашего леса», «Грибы- ягоды», «Насекомые»; Елочки 3 штуки. Сумка-холодильник (модель, сделанная ребенком на конструировании), самостраховки, туристические карабины, прусики, туристические переправы, жумары, карточки, картинки видов костров, палатки, рюкзаки, туристические коврики, спальники, дрова для костра, макет родника, стойки для лабиринта, гимнастические маты, гитара.</p>
<p>Ресурсы для проведения мероприятия: дидактические материалы, ЦОР для организации деятельности</p>	<p>Интеллект-карты (распечатанный вариант); Проектор, экран, ноутбук или телевизор; Презентация с представлением интеллект-карт.</p>
<p><b>Раздел 2. Сценарный план проведения мероприятия</b></p>	
<p><b>1.Распределение ролей.</b> 1.1.Создание воображаемой ситуации. 1.2. Обсуждение сюжета. 1.3.Обсуждение правил игры. <b>(продолжительность в минутах)</b> Описание методических приемов. Способ организации деятельности участников сюжетно-ролевой игры. Последовательность действий педагога.</p>	<p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ</b> <b>СОЗДАНИЕ ВООБРАЖАЕМОЙ СИТУАЦИИ (2 мин):</b> <b>ВАРИАНТЫ НАЧАЛА ИГРЫ</b> - Посмотрите как я сегодня одета, как вы думаете, куда я— собралась? А зачем люди ходят на природу? А вам хочется сходить в поход. Тогда я вас приглашаю. - Обсудить, что является важным условием организации и— подготовки к походу. Вспомнить, какими качествами должны обладать туристы. Изучение техники безопасности. - Вы хотели бы отправиться в поход? Чтобы стать бывалыми— туристами нужно много знать, многому научиться, нужно любить природу и конечно же ходить в походы. Давайте определим задачи: укладывать рюкзак, преодолевать туристские препятствия, познакомиться с туристскими узлами, но главная наша задача – это научиться работать в коллективе, потому что туризм это коллективный вид спорта. - Для начала давайте поиграем - устроим веселые соревнования и— таким образом проверим вашу готовность к походу. <b>ОБСУЖДЕНИЕ СЮЖЕТА (2 мин.):</b> Для определения плана-сюжета воспитатель использует такой прием, как вопросы к детям: «Для того, чтобы отправиться в поход, подумайте и ответьте: Что необходимо туристу взять с собой? Как запланировать маршрут похода и что для этого необходимо?». Затем дети с воспитателем выстраивают план действий: распределить роли, внести атрибуты для</p>

	<p>игры, оборудовать пространство для предстоящего похода.</p> <p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ (1 мин):</b>  На главные роли дети сами выбирают претендента, учитывая, важный факт, что в случае, если ребенок не справляется, игра перестает существовать;  Остальные роли распределяются по значкам-определителям, заранее приготовленным, для участников игры.</p> <p><b>ОБСУЖДЕНИЕ ПРАВИЛ ИГРЫ (1 мин.):</b>  Слушать указания руководителя туристической группы;  Не перебивать товарищей по игре, уважать мнения товарищей по игре.</p>
<p><b>2. Игровые действия (дети реализуют взятые на себя роли взрослых и отношения между ними).</b></p>	<p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ:</b>  Руководитель туристической группы объявляет о новом наборе туристической группы, о маршруте туристического похода.  Туристы (возможны семьи или люди разных профессий) откликаются на предложение, сверяют свои личностные качества с качествами, представленными в интеллект-картах, предложенными руководителем туристической группы.</p> <p>Создание проблемной ситуации, ставящей детей перед выбором замысла и роли, перед необходимостью последовательно решать игровые задачи, воспроизводить те или иные стороны действительности или воображаемой ситуации.  Помощь в организации предметно – игровой среды.  Участие в игре.  Индивидуальная работа (напоминание, указание, помощь).</p> <p><b>ИГРОВЫЕ СИТУАЦИИ</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Проигрывание сюжета «Болото».</li> <li>- Проигрывание сюжета «Математическая полянка».</li> <li>- Проигрывание сюжета «Жители нашего леса».</li> <li>- Проигрывание сюжета «Привал», «Рыбалка», «Пикник»</li> <li>- Проигрывание сюжета «Тушение костра».</li> </ul>
<p><b>3. Игровое употребление предметов (условное замещение реальных предметов, имеющих в распоряжении ребенка).</b></p>	<p>Рюкзаки и кепки на каждого ребенка; продукты для похода(вода в маленьких бутылочках, хлеб, тарелки, чашки, ложки на каждого ребенка);аптечка;2 ведра; 3 удочки; плоскостные муляжи рыб; муляжи овощей для огня;поворешка, палатка; лодка; голубая ткань для речки; котелок; костер; покрывало; пакеты для мусора; аудиокассета с пением птиц и журчанием ручья, физкультурное оборудование «Кочки», фотоаппарат, наглядно – дидактическое пособие: «Животные нашего леса», «Грибы- ягоды», «Насекомые»; Елочки 3 штуки. Сумка-холодильник (модель, сделанная ребенком на конструировании),</p>



	самостраховки, туристические карабины, прусики, туристические переправы, жумары, карточки, картинки видов костров, палатки, рюкзаки, туристические коврики, спальники, дрова для костра, макет родника, стойки для лабиринта, гимнастические маты, гитара.
<b>4. Реальные отношения между играющими (разнообразных репликах, замечаниях, посредством которых регулируется весь ход игры). (20 минут)</b>	- Добрый день, уважаемые туристы.... Приветствуем в нашей группе... Познакомьтесь с маршрутом похода... Какая погода будет сегодня, расскажет... Спасибо.... Проходите, пожалуйста, присаживайтесь, у нас привал... Всем внимание, тишина... Раз, два, три... начали... - Обмениваются мнениями, впечатлениями..
<b>5. Анализ игры (продолжительность в минутах)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Мне сегодня запомнилось...</li> <li>2. Мне сегодня понравилось...</li> <li>3. Я сегодня узнал...</li> <li>4. Мне было интересно...</li> <li>5. Я расскажу друзьям...</li> <li>6. Чему мы научились...</li> </ol> <p>7. Какие правила работы мы запомнили... 8. При выполнении каких упражнений испытывали трудности...</p> <p>Подведение итогов. Участие детей в обсуждении проведённой игры</p>
<b>3. Заключение</b>	
Краткий вывод изложенного в методической разработке содержания (не более 3 предложений): - целесообразность формы методической разработки; - аргументированность ориентации методической разработки на планируемые результаты	У дошкольников XXI века появились новые игровые роли: банкир, агент, клиент, визажист, оператор и т.д.) и новые игровые сюжеты «Салон сотовой связи», «Путешествия», «Служба спасения» и т.д. Современный ребенок дошкольного возраста стремится отражать в сюжетно-ролевой игре ту социальную действительность, в которой он живет и в которой развивается. А это означает, что тематика сюжетно-ролевых игр должна меняться с изменениями социума.
<b>4. Материально – технические условия</b>	
Необходимость и достаточность материально-технического обеспечения методического мероприятия (оборудование, схема)	Интеллект-карты (распечатанный вариант); Проектор, экран, ноутбук или телевизор; Презентация с представлением интеллект-карт.
<b>5. Список литературы</b>	
В соответствии с ГОСТ Р7.05-2008 Список литературы за последние 5 лет.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Попова Е.И., Кондрашина А.Ф., Сунцова С.С. Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5–7 лет. Технологические карты. Предметно-игровая среда. Сценарии сюжетно-ролевых игр : для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование – Ишим : Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018. – 80 с.</li> <li>2. ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ. Инновационная программа дошкольного образования. / Под ред. Н.Е.</li> </ol>

	<p>Вераксы, Т.С. Комаровой, Э. М. Дорфеевой. — Издание пятое (инновационное), испр. и доп.— М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2019. — с.336</p> <p>3. Логинова Л. Образовательное событие как инновационная технология работы с детьми 3-7 лет: Методическое пособие/Под ред. О.А. Шиян- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</p> <p>4. Абрамова Л.В., Слепцова И.Ф. Социально-коммуникативное развитие дошкольников. Подготовительная к школе группа 6-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.-128 с.</p> <p>5. Крашенников Е.Е., Холодова О.Л. Развивающий диалог как инструмент развития познавательных способностей, Сценарии занятий с детьми 4-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</p>
<p><b>6. Приложения</b> (обязательное представление).</p>	
<p>Описание методик/упражнения/ и другие материалы</p>	<p><b>Интеллект-карты для проведения сюжетно-ролевой игры:</b></p> <p>Метод интеллект-карт был создан американским учёным и бизнесменом Тони Бьюзеном.</p> <p>Интеллектуальная карта – это уникальный и простой метод запоминания информации, с помощью которого развиваются как творческие, так и речевые способности детей и активизируется мышление.</p> <p>Полезные свойства интеллект-карт</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- наглядность;</li> <li>- привлекательность;</li> <li>- запоминаемость.</li> </ul> <p><i>Общие требования к составлению интеллект – карты</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Лист располагается горизонтально.</li> <li>2. Тема игры располагается в центре страницы. Для ее изображения можно использовать рисунки, картинки.</li> <li>3. Для каждого ключевого момента проводятся расходящиеся от центра ответвления (в любом направлении).</li> <li>4. В процессе моделирования добавляются символы и иллюстрации.</li> </ol> <p><b>Моделирование этапов сюжетно-ролевой игры:</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  <p>Позови друзей</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Распределите роли</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Выбери необходимые предметы</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Поиграйте</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Приберите игрушки</p> </div> </div> <p>Если данную технологическую карту составят дети самостоятельно под руководством воспитателя, то они в дальнейшем легко смогут ее использовать на практике.</p> <p>Шаг «Поиграйте» для каждого конкретного игрового сюжета и для каждой возрастной группы будет иметь</p>

разное содержание.

***Предварительная работа:***

- Рассказать для чего люди ходят в поход. Перед тем как идти в поход необходимо собрать нужные вещи и снаряжение. С этой целью проведем игру «Что мы возьмем с собой в поход».
- Повторить правила поведения на природе (в лесу и на лугу).
- Познакомить с некоторыми полевыми цветами и интересными фактами о них.
- Беседа «Что такое поход»,
- Беседы «Кто такие туристы рыбаки?», «Зачем люди ходят в походы, рыбачат?»
- Дидактическая игра «Полевые и домашние цветы»,
- Беседа «Правила поведения в природе», разучивание песни из мультфильма «Ничего на свете лучше нету...».
- Презентация «Поведение в лесу и на лугу»,
- Рассматривание иллюстраций рыб, Д/и «Помоги сосчитать рыбок».
- Просмотр иллюстраций по теме «В лесу», «Санитары леса», «Спички не игрушка»,
- Загадывание загадок о водных обитателях нашего поселка.
- Загадки о мире растений и животных.
- Беседа о выборе атрибутов для рюкзака. -
- Рассуждение о выборе транспорта.

**СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ  
СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА  
«ПУТЕШЕСТВИЕ НА АВТОБУСЕ»**

<b>Раздел 1. Общие сведения о методической разработке</b>	
<b>Перечень структурных компонентов</b>	<b>Описание методической разработки</b>
<p>Наименование образовательной организации:</p> <p>Ф.И.О., должность носителя практики:</p> <p>Контактная информация:</p> <p>Тема методической разработки:</p> <p>Форма проведения мероприятия:</p> <p>Место проведения:</p> <p>Целевая группа:</p>	<p>БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида"</p> <p>Ю.А. Паньшина, О.Н. Кривошеева, М.А. Шиманская, Т.А. Поморова, М.В. Чернова, А.О. Высоцкая, О.А. Ермишина, К.М. Баланцева, О.П. Разгонова, Е.И. Полозова, К.А. Зайцева.</p> <p>Электронный адрес: <a href="mailto:omskmdou214@mail.ru">omskmdou214@mail.ru</a> Телефон: 58-11-19</p> <p>Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Путешествие на автобусе»</p> <p>сюжетно-ролевая игра</p> <p>групповое помещение</p> <p>средняя группа</p>
<p>Цель мероприятия</p>	<p>Формирование социального опыта детей средствами игровой деятельности.</p> <p><b>Задачи:</b></p> <p><b>Образовательные:</b> приучать детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли; формировать умение развивать сюжет игры на основе имеющихся знаний; выполнять соответствующие игровые действия, находить в окружающей обстановке предметы, необходимые для игры, подводить детей к самостоятельному созданию игровых замыслов; обогащать словарный запас (проезжая часть, обочина, тротуар); обогащать социально - игровой опыт детей (учить правильному взаимоотношению в игре); поощрять творческую активность детей в игре.</p> <p><b>Развивающие:</b> развивать интерес к игре; учить объединяться в группы в игре; в игровой форме закрепить знания детей о правилах дорожного движения, дорожных знаков; знакомить детей с правилами культурного поведения в общественных местах – автобусе.</p> <p><b>Воспитательные:</b> воспитывать дружеские взаимоотношения в игре, чувство ответственности.</p>

<p>Планируемые результаты ФОР ДО</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ребенок самостоятельно выбирает технику и выразительные средства для наиболее точной передачи образа и своего замысла, способен преобразовывать обстановку и использовать с учетом игровой ситуации;</li> <li>- Ребенок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, предлагает и объясняет замысел игры, комбинирует сюжеты на основе реальных, вымышленных событий, выполняет несколько ролей в одной игре, подбирает разные средства для создания игровых образов, согласовывает свои интересы с интересами партнеров по игре;</li> <li>- В совместной игре следит за точным выполнением правил всеми участниками.</li> </ul>
<p>Регламент работы (краткое описание структурных компонентов методического мероприятия)          Формы организации деятельности воспитанников</p>	<p><b>РОЛИ:</b>          Водитель автобуса, кондуктор, сотрудник ГИБДД, пассажиры.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Просмотр м/ф «Уроки тётушки Сова «Безопасность в транспорте».</li> <li>- Чтение худ.лит-ры С.В. Михалкова «Бездельник светофор».</li> <li>- Наблюдения на прогулке за работой водителя.</li> <li>- Конструирование из строительного материала «Автобус».</li> <li>- Дидактические игры «Дорожные знаки», «Светофор».</li> <li>- Беседа по картине «Правила поведения в транспорте».</li> <li>- Подвижная игра «Автоинспектор», игра «Стрелочка».</li> <li>- Изготовление билетов для автобуса, дорожных знаков.</li> </ul> <p>Распределение ролей:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- на главные роли дети сами выбирают претендента, учитывая, важный факт, что в случае, если ребенок не справляется, игра перестает существовать;</li> <li>- остальные роли по считалочке;</li> <li>- Обсуждение правил игры.</li> </ul> <p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ</b>  <b>Главные роли:</b>  <b>Сотрудник ГИБДД</b> встаёт у светофора на дороге и следит за дорожным движением.  <b>Водитель автобуса</b> занимает своё место за рулём автобуса.  <b>Кондуктор</b> занимает свое место в салоне автобуса и обелечивает пассажиров.  <b>Пассажиры</b> покупают билеты и анимают места в автобусе.</p> <p><b>СРЕДООБРАЗУЮЩИЕ</b></p>

	<p><b>КОМПОНЕНТЫ</b>          Детские стульчики, руль, кепка ля шофёра, сумка и билеты ля кондуктора, дорожные знаки: «Дети», «Автобусная остановка», «Ремонтные работы», знаки сервиса, запрещающие знаки, предупреждающие знаки, макет светофора, форма для инспектора ГИБДД, карточки с дорожными знаками, жезл, аудиозапись песни «Мы едем, едем, едем в далёкие края».</p>
<p>Ресурсы для проведения мероприятия:          дидактические материалы, ЦОР для организации деятельности</p>	<p>Ноутбук или телевизор; телефон; м/ф «Уроки тётушки Совы «Безопасность в транспорте», музыкальная колонка.</p>
<p><b>Раздел 2. Сценарный план проведения мероприятия</b></p>	
<p><b>1. Распределение ролей.</b>          1.1. Создание воображаемой ситуации.          1.2. Обсуждение сюжета.          1.3. Обсуждение правил игры.  <b>(продолжительность в минутах)</b>          Описание методических приемов.          Способ организации деятельности участников сюжетно-ролевой игры.          Последовательность действий педагога.</p>	<p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ</b>  <b>СОЗДАНИЕ ВОООБРАЖАЕМОЙ СИТУАЦИИ (2 мин):</b>          Звонит телефон – видеозвонок . Воспитатель: «Ребята, а кто это нам звонит? Давайте возьмём трубку и узнаем». Воспитатель берёт трубку, на экране появляется инспектор ГИБДД и говорит: «Дорогие ребята, здравствуйте! Я вчера проезжал мимо вашего детского сада и видел, как вы играли на площадке. Очень надеюсь, что вы хорошо знаете правила дорожного движения, поэтому приглашаю вас к себе гости, чтобы вы рассказали мне о них. С нетерпением жду вас». Вызов завершён.</p> <p><b>ОБСУЖДЕНИЕ СЮЖЕТА (2 мин.):</b>          Для определения плана-сюжета воспитатель использует такой приём, как вопросы к детям: «Ребята, вы любите путешествовать? А как называется город, в котором мы живём? А на каком транспорте мы с вами поедem?».          Затем дети с воспитателем выстраивают план действий: распределить роли, внести атрибуты для игры, построить автобус.</p> <p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ (1 мин):</b>          На главные роли дети сами выбирают претендента, учитывая, важный факт, что в случае, если ребенок не справляется, игра перестает существовать;          Остальные роли распределяются по считалочке.          Для создания воображаемой ситуации воспитатель предлагает воспитанникам создать автобус, улицу.</p> <p><b>ОБСУЖДЕНИЕ ПРАВИЛ ИГРЫ (1 мин.):</b>          Ждать своей очереди появления в игре;          Слушать указания воспитателя;          Не начинать игру без указаний воспитателя;          Не перебивать товарищей по игре.</p>

<p><b>2. Игровые действия (дети реализуют взятые на себя роли взрослых и отношения между ними).</b></p>	<p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ:</b></p> <p>Сотрудник ГИБДД встаёт на своё рабочее место: на дороге у светофора и следит за порядком на дороге. Воспитатель предлагает детям сесть в автобус и отправиться в путешествие по городу. Кондуктор говорит о том, что нужно приобрести проездной билет, а для этого просит приготовить деньги за проезд. Пассажиры передают кондуктору деньги за проезд. Воспитатель напоминает детям о правилах поведения в общественном транспорте. Водитель автобуса предлагает пассажирам усесться поудобнее, и они отправляются в путь. Чтобы было веселее ехать, воспитатель предлагает пассажирам спеть песню. Пассажиры поют песню «Мы едем, едем, едем». Водитель вращает руль и объявляет остановки. Воспитатель предлагает пассажирам выйти из автобуса на прогулку по городу и пригласить с ними водителя и кондуктора автобуса. Все участники игры отправляются в прогулку по городу, где им встречаются разные дорожные знаки, они обсуждают, как эти знаки называются и что они обозначают, выполняют различные задания. Затем они видят пост ДПС, там их встречает сотрудник ГИБДД и предлагает поучаствовать в акции «Соблюдай правила дорожного движения». Воспитатель задаёт участникам игры вопросы на тему ПДД. Инспектору ГИБДД предлагают сопровождать ребят во время прогулки по городу, он соглашается. Воспитатель проводит игру на внимание «Сигналы светофора». Путешествие продолжается, детям встречаются другие знаки. Воспитатель объявляет детям, что их путешествие подходит к концу и пора возвращаться назад. Все садятся в автобус. Водитель крутит руль, пассажиры поют песню. Водитель объявляет остановку «Детский сад». Все выходят из автобуса.</p>
<p><b>3. Игровое употребление предметов (условное замещение реальных предметов, имеющих в распоряжении ребенка).</b></p>	<p>Детские стульчики, руль, кепка ля шофёра, сумка и билеты ля кондуктора, дорожные знаки: «Дети», «Автобусная остановка», «Ремонтные работы», знаки сервиса, запрещающие знаки, предупреждающие знаки, макет светофора, форма для инспектора ГИБДД, карточки с дорожными знаками, жезл, аудиозапись песни «Мы едем, едем, едем в далёкие края».</p>

<p><b>4. Реальные отношения между играющими (разнообразных репликах, замечаниях, посредством которых регулируется весь ход игры). (20 минут)</b></p>	<p>- Ребята, посмотрите, подъехал наш автобус... Ребята, а что ещё нужно сделать, чтобы поехать на автобусе? Приготовьте, пожалуйста, проездные документы или деньги за проезд... Присаживайтесь поудобнее, мы отправляемся в путь...Знаете ли вы правила дорожного движения?</p>
<p><b>5.Анализ игры (продолжительность в минутах)</b></p>	<p>После выхода из автобуса инспектор ГИБДД награждает пассажиров значками за знание правил дорожного движения. Воспитатель задаёт детям вопросы: «Что вам больше всего понравилось в нашем путешествии? О чём мы сегодня говорили? Какое задание понравилось больше всего? А какое задание было самым трудным? А какое – лёгким? И т.д.</p>
<p><b>3. Заключение</b></p>	
<p>Краткий вывод изложенного в методической разработке содержания (не более 3 предложений):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- целесообразность формы методической разработки;</li> <li>- аргументированность ориентации методической разработки на планируемые результаты</li> </ul>	<p>У дошкольников XXI века появились новые игровые роли: банкир, агент, клиент, визажист, оператор и т.д.), не просто продавец, а кассир, консультант и новые игровые сюжеты «Салон сотовой связи», «Путешествия», «Служба спасения», «Магазин подарков», «Всё для праздника» и т.д. Современный ребенок дошкольного возраста стремится отражать в сюжетно-ролевой игре ту социальную действительность, в которой он живет и в которой развивается. А это означает, что тематика сюжетно-ролевых игр должна меняться с изменениями социума.</p>
<p><b>4. Материально – технические условия</b></p>	
<p>Необходимость и достаточность материально-технического обеспечения методического мероприятия (оборудование, схема)</p>	<p>Ноутбук или телевизор; телефон; м/ф «Уроки тётушки Совы «Безопасность в транспорте», музыкальная колонка.</p>
<p><b>5. Список литературы</b></p>	
<p>В соответствии с ГОСТ Р7.05-2008 Список литературы за последние 5 лет.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Попова Е.И., Кондрашина А.Ф., Сунцова С.С. Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5–7 лет. Технологические карты. Предметно-игровая среда. Сценарии сюжетно-ролевых игр : для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование – Ишим : Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018. – 80 с.</li> <li>2. ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ. Инновационная программа дошкольного образования. / Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, Э. М. Дорофеевой. — Издание пятое (инновационное), испр. и доп.— М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2019. — с.336</li> <li>3. Логинова Л. Образовательное событие как инновационная технология работы с детьми 3-7 лет: Методическое пособие/Под ред. О.А. Шиян- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</li> <li>4. Абрамова Л.В., Слепцова И.Ф. Социально-</li> </ol>



	<p>коммуникативное развитие дошкольников. Подготовительная к школе группа 6-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.-128 с.</p> <p>5. Крашенников Е.Е., Холодова О.Л. Развивающий диалог как инструмент развития познавательных способностей, Сценарии занятий с детьми 4-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</p>
<p><b>6. Приложения</b> (обязательное представление).</p>	
<p>Описание методик/упражнения/ и другие материалы</p>	<p><b>Предварительная работа:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Просмотр м/ф «Уроки тётушки Совы «Безопасность в транспорте».</li> <li>- Чтение худ.лит-ры С.В. Михалкова «Бездельник светофор».</li> <li>- Наблюдения на прогулке за работой водителя.</li> <li>- Конструирование из строительного материала «Автобус».</li> <li>- Дидактические игры «Дорожные знаки», «Светофор».</li> <li>- Беседа по картине «Правила поведения в транспорте».</li> <li>- Подвижная игра «Автоинспектор», игра «Стрелочка».</li> <li>- Изготовление билетов для автобуса, дорожных знаков.</li> </ul>

**СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ  
СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА  
«МАНАЗИН»**

<b>Раздел 1. Общие сведения о методической разработке</b>	
<b>Перечень структурных компонентов</b>	<b>Описание методической разработки</b>
Наименование образовательной организации:	БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида"
Ф.И.О., должность носителя практики:	Ю.А. Паньшина, О.Н. Кривошеева, М.А. Шиманская, Т.А. Поморова, М.В. Чернова, А.О. Высоцкая, О.А. Ермишина, К.М. Баланцева, О.П. Разгонова, Е.И. Полозова, К.А. Зайцева.
Контактная информация:	Электронный адрес: <a href="mailto:omskmdou214@mail.ru">omskmdou214@mail.ru</a> Телефон: 58-11-19
Тема методической разработки:	Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Магазин»
Форма проведения мероприятия:	сюжетно-ролевая игра
Место проведения:	групповое помещение
Целевая группа:	средняя группа
Цель мероприятия	Формирование социального опыта детей средствами игровой деятельности. <b>Задачи:</b> <b>Образовательные:</b> приучать детей распределять роли и действовать согласно принятой на себя роли, развивать сюжет; выполнять соответствующие игровые действия, находить в окружающей обстановке предметы, необходимые для игры, подводить детей к самостоятельному созданию игровых замыслов; обогащать словарный запас (касса, чеки, кондитерские изделия); обогащать социально - игровой опыт детей (учить правильному взаимоотношению в игре). <b>Развивающие:</b> развивать интерес к игре; учить объединяться в группы в игре; знакомить детей с правилами поведения в магазине. <b>Воспитательные:</b> воспитывать уважение к труду взрослых.
Планируемые результаты ФОП ДО	- Ребенок самостоятельно выбирает технику и выразительные средства для наиболее точной передачи образа и своего замысла, способен преобразовывать обстановку и использовать с учетом игровой ситуации; - Ребенок владеет разными формами и

	<p>видами игры, различает условную и реальную ситуации, предлагает и объясняет замысел игры, комбинирует сюжеты на основе реальных, вымышленных событий, выполняет несколько ролей в одной игре, подбирает разные средства для создания игровых образов, согласовывает свои интересы с интересами партнеров по игре;</p> <p>- В совместной игре следит за точным выполнением правил всеми участниками.</p>
<p>Регламент работы (краткое описание структурных компонентов методического мероприятия) Формы организации деятельности воспитанников</p>	<p><b>РОЛИ:</b> директор магазина, кассир, консультант, покупатели, водитель, грузчик, уборщица, охранник, промоутер, корреспондент.</p> <p>- Встреча детей с мамой, которая работает продавцом в магазине. Просмотр видеофильма о работе продавца. Беседа с детьми.</p> <p>- Этическая беседа о поведении в общественных местах.</p> <p>- Беседа с детьми «Как я с мамой ходил в магазин (овощной, продуктовый, электробытовых товаров, хозяйственный)»</p> <p>- Рассказ воспитателя о профессии продавца.</p> <p>- Составление детьми рассказов на тему «Что мы умеем?»: «Как купить хлеб в булочной?», «Как перейти дорогу, чтобы попасть в магазин?», «Где продают тетради, карандаши?» и т.д.</p> <p>- Рассматривание картин или фотоиллюстраций о работе магазина.</p> <p>- Чтение литературных произведений: Б. Воронько «Сказка о необычных покупках» и др.</p> <p>- Дидактические игры: «Кто больше назовет предметов для магазинов: «Игрушки», «Продукты», «Посуда», «Одежда», «Кто больше назовет действий».</p> <p>- Рисование «Магазин продуктов»</p> <p>- Лепка «Овощи-фрукты для магазина».</p> <p>- Изготовление с детьми атрибутов к игре (конфеты, деньги, кошельки, пластиковые карты, ценники и т.д.) - ручной труд.</p> <p>Распределение ролей:</p> <p>- на главные роли дети сами выбирают претендента, учитывая, важный факт, что в случае, если ребенок не справляется, игра перестает существовать;</p> <p>- остальные роли по значкам-определителям, заранее подготовленным, для участников игры.</p> <p>- Обсуждение правил игры.</p> <p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ</b> <b>Главные роли:</b> <b>Директор</b> следит за порядком в магазине, заботится о том, чтобы в магазин во время завозился товар,</p>

	<p>звонит на базу, заказывает товар.  <b>Водитель</b> привозит на машине товар, <b>грузчики</b> разгружают, <b>продавцы</b> раскладывают товар на полках, предлагают товар покупателям, показывают, взвешивают.  <b>Консультант</b> помогает покупателям с выбором, консультирует.  <b>Покупатель</b> выбирает товар, оплачивает покупку в кассе, получает чек. <b>Кассир</b> получает деньги, пробивает чек, дает покупателю сдачу, чек.  <b>Уборщица</b> убирает помещение.  <b>Охранник</b> следит за порядком, чтобы ничего не украли из магазина.  <b>Промоутер</b> раздаёт листовки.</p> <p><b>СРЕДООБРАЗУЮЩИЕ КОМПОНЕНТЫ</b>  Весы, касса, халаты, шапочки, сумки, кошельки, ценники, товары по отделам, машина для перевозки товаров, оборудование для уборки.  Халат и шапочка продавца, весы, касса для кассира, жетоны с цифрами вместо денег, чеки, сумочки для покупателей, корзинки, муляжи овощей, фруктов, продуктов, баночки из-под соков, йогуртов, сметаны, кефира, коробочки из-под чая, конфет, кофе (маленькие), стеллажи для продуктов (из коробок).</p>
<p>Ресурсы для проведения мероприятия:  дидактические материалы, ЦОР для организации деятельности</p>	<p>Ноутбук или телевизор; видеофильма о работе продавца, музыкальная колонка.</p>
<p><b>Раздел 2. Сценарный план проведения мероприятия</b></p>	
<p><b>1. Распределение ролей.</b>  1.1. Создание воображаемой ситуации.  1.2. Обсуждение сюжета.  1.3. Обсуждение правил игры.  <b>(продолжительность в минутах)</b>  Описание методических приемов.  Способ организации деятельности участников сюжетно-ролевой игры.  Последовательность действий педагога.</p>	<p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ СОЗДАНИЕ ВООБРАЖАЕМОЙ СИТУАЦИИ (2 мин):</b>  Приходит кукла. Воспитатель: «Ребята, хочу вам сообщить, что у нашей куклы Маши сегодня день рождения. Вы все знаете, что в день рождения принято дарить подарки, сладости. А где можно приобрести подарки? (ответы детей)</p> <p><b>ОБСУЖДЕНИЕ СЮЖЕТА (2 мин.):</b>  Для определения плана-сюжета воспитатель использует такой приём, как вопросы к детям: «Для того, чтобы пойти в магазин и купить подарки, подумайте и ответьте: Какие сотрудники нужны для работы в магазине?».  Затем дети с воспитателем выстраивают план действий: распределить роли, внести атрибуты для игры, оборудовать магазин.</p> <p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ (1 мин):</b>  На главные роли дети сами выбирают претендента, учитывая, важный факт, что в случае, если ребенок не справляется, игра перестает существовать;</p>

	<p>Остальные роли распределяются по значкам-определителям, заранее подготовленным, для участников игры.</p> <p>Для создания воображаемой ситуации воспитатель предлагает воспитанникам создать обстановку магазина: оформить витрины с продуктами, кассу и т.д.</p> <p><b>ОБСУЖДЕНИЕ ПРАВИЛ ИГРЫ (1 мин.):</b>  Ждать своей очереди появления в игре;  Слушать указания иректора;  Не перебивать товарищей по игре.</p>
<p><b>2. Игровые действия (дети реализуют взятые на себя роли взрослых и отношения между ними).</b></p>	<p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ:</b></p> <p>Директор магазина приглашает кассиров и консультантов в магазин, обращается к ним с просьбой проверить готовность магазина к открытию: наличие товаров на полке, ценников, кассы. Дает команду всем сотрудникам: «Приготовиться к открытию», дает команду о начале рабочего дня. Промоутер проводит рекламную акцию. Директор находится в магазине, следит за рабочим процессом.</p> <p>Промоутер: «Уважаемые жители, в нашем городе открылся новый магазин, в котором вы можете приобрести подарки для друзей, сладости, а так же овощи и фрукты для праздничного стола!»</p> <p>Консультант: «Уважаемые покупатели, мы рады видеть вас в нашем магазине! Елайте свои покупки. Если вам понадобится помощь с выбором – я всегда рада вам помочь!»</p> <p>Кассиры занимают места за кассой.</p> <p>Охранник находится рядом с кассой, следит за порядком.</p> <p>Уборщица подметает, подтирает полы, там, где нет покупателей.</p> <p>Покупатели ходят по торговому залу, выбирают товары.</p>
<p><b>3. Игровое употребление предметов (условное замещение реальных предметов, имеющих в распоряжении ребенка).</b></p>	<p>Весы, касса, халаты, шапочки, сумки, кошельки, ценники, товары по отделам, машина для перевозки товаров, оборудование для уборки.</p> <p>Халат и шапочка продавца, весы, касса для кассира, жетоны с цифрами вместо денег, чеки, сумочки для покупателей, корзинки, муляжи овощей, фруктов, продуктов, баночки из-под соков, йогуртов, сметаны, кефира, коробочки из-под чая, конфет, кофе</p>

	(маленькие), стеллажи для продуктов (из коробок).
<b>4. Реальные отношения между играющими репликами, посредством которых регулируется весь ход игры). (20 минут)</b>	- Добрый день, уважаемые покупатели.... Сегодня в нашем магазине... Может быть вам чем-то помочь? Я хочу взять у вас интервью.... Не желаете ли товары по акции? Пакет брать будете?...
<b>5. Анализ игры (продолжительность в минутах)</b>	На выходе из магазина покупателей встречает корреспондент: «Здравствуйте, я корреспондент газеты, хочу взять у вас интервью. Вам понравился новый магазин? Что вам понравилось больше всего? Можно поинтересоваться, что вы приобрели в магазине? Для кого купили подарок?» Затем обращается к сотрудникам магазина: «Вам нравится работать в новом магазине? Много ли сегодня было покупателей? Вы справились со своей работой?» и т.д.
<b>3. Заключение</b>	
Краткий вывод изложенного в методической разработке содержания (не более 3 предложений): - целесообразность формы методической разработки; - аргументированность ориентации методической разработки на планируемые результаты	У дошкольников XXI века появились новые игровые роли: банкир, агент, клиент, визажист, оператор и т.д.), не просто продавец, а кассир, консультант и новые игровые сюжеты «Салон сотовой связи», «Путешествия», «Служба спасения», «Магазин подарков», «Всё для праздника» и т.д. Современный ребенок дошкольного возраста стремится отражать в сюжетно-ролевой игре ту социальную действительность, в которой он живет и в которой развивается. А это означает, что тематика сюжетно-ролевых игр должна меняться с изменениями социума.
<b>4. Материально – технические условия</b>	
Необходимость и достаточность материально-технического обеспечения методического мероприятия (оборудование, схема)	Ноутбук или телевизор; видеофильма о работе продавца, музыкальная колонка.
<b>5. Список литературы</b>	
В соответствии с ГОСТ Р7.05-2008 Список литературы за последние 5 лет.	1. Попова Е.И., Кондрашина А.Ф., Сунцова С.С. Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5–7 лет. Технологические карты. Предметно-игровая среда. Сценарии сюжетно-ролевых игр : для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование – Ишим : Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018. – 80 с. 2. ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ. Инновационная программа дошкольного образования. / Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, Э. М. Дорофеевой. — Издание пятое (инновационное), испр. и доп.—

	<p>М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2019. — с.336</p> <p>3. Логинова Л. Образовательное событие как инновационная технология работы с детьми 3-7 лет: Методическое пособие/Под ред. О.А. Шиян- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</p> <p>4. Абрамова Л.В., Слепцова И.Ф. Социально-коммуникативное развитие дошкольников. Подготовительная к школе группа 6-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.-128 с.</p> <p>5. Крашенников Е.Е., Холодова О.Л. Развивающий диалог как инструмент развития познавательных способностей, Сценарии занятий с детьми 4-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</p>
<p><b>б. Приложения</b> (обязательное представление).</p>	
<p>Описание методик/упражнения/ и другие материалы</p>	<p><b>Предварительная работа:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Встреча детей с мамой, которая работает продавцом в магазине. Просмотр видеофильма о работе продавца. Беседа с детьми.</li> <li>- Этическая беседа о поведении в общественных местах.</li> <li>- Беседа с детьми «Как я с мамой ходил в магазин (овощной, продуктовый, электробытовых товаров, хозяйственный)»</li> <li>- Рассказ воспитателя о профессии продавца.</li> <li>- Составление детьми рассказов на тему «Что мы умеем?»: «Как купить хлеб в булочной?», «Как перейти дорогу, чтобы попасть в магазин?», «Где продают тетради, карандаши?» и т.д.</li> <li>- Рассматривание картин или фотоиллюстраций о работе магазина.</li> <li>- Чтение литературных произведений: Б. Воронько «Сказка о необычных покупках» и др.</li> <li>- Дидактические игры: «Кто больше назовет предметов для магазинов: «Игрушки», «Продукты», «Посуда», «Одежда», «Кто больше назовет действий».</li> <li>- Рисование «Магазин продуктов»</li> <li>- Лепка «Овощи-фрукты для магазина».</li> <li>- Изготовление с детьми атрибутов к игре (конфеты, деньги, кошельки, пластиковые карты, ценники и т.д.) - ручной труд.</li> </ul>

**СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ  
СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА  
«СУПЕРМАРКЕТ»**

<b>Раздел 1. Общие сведения о методической разработке</b>	
<b>Перечень структурных компонентов</b>	<b>Описание методической разработки</b>
<p>Наименование образовательной организации:</p> <p>Ф.И.О., должность носителя практики:</p> <p>Контактная информация:</p> <p>Тема методической разработки:</p> <p>Форма проведения мероприятия:</p> <p>Место проведения:</p> <p>Целевая группа: подготовительная к школе группа.</p>	<p>БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида"</p> <p>Рабочая группа педагогов БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида": Ю.А. Паньшина, О.Н. Кривошеева, М.А. Шиманская, Т.А. Поморова, М.В. Чернова, А.О. Высоцкая, О.А. Ермишина, К.М. Баланцева, О.П. Разгонова, Е.И. Полозова, К.А. Зайцева.</p> <p>Электронный адрес: <a href="mailto:omskmdou214@mail.ru">omskmdou214@mail.ru</a> Телефон: 58-11-19</p> <p>Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Супермаркет»</p> <p>сюжетно-ролевая игра</p> <p>групповое помещение</p> <p>средняя группа</p>
<p>Цель мероприятия</p>	<p>Знакомство детей с игрой «Супермаркет». Формирование у детей умения развивать сюжет на основе полученных знаний, передавать в игре трудовые действия работников супермаркета.</p> <p><b>Задачи:</b></p> <p><b>Образовательные:</b> Способствовать формированию умений у детей распределять роли, подготавливать необходимые условия для игры.</p> <p><b>Развивающие:</b> Создавать условия для творческого самовыражения для возникновения новых игр и их развития, развивать диалогическую и монологическую речь, уточнить и расширить словарь по теме «Супермаркет».</p> <p><b>Воспитательные:</b> Воспитывать самостоятельность в разрешении конфликтных ситуаций, возникающих в ходе игры. Формировать умение согласовывать свои действия с действиями партнеров воспитывать культуру общения в супермаркете, умение обращаться к продавцу, кассиру, охраннику; закреплять правила</p>



<p>Планируемые результаты ФОРМ ДО</p>	<p>поведения в общественных местах (супермаркет).</p> <p>у детей будет развиваться умение самостоятельно разворачивать сюжетно-ролевую игру в группе;</p> <p>-дети получают знания о профессиях в супермаркете;</p> <p>-игра супермаркет поможет детям выступать в роли партнёров на протяжении игры, развивать коммуникативные навыки;</p> <p>-поможет детям развить воображение, творческие способности, навыки диалогической и монологической речи;</p> <p>- игра воспитывает уважение к работникам магазинов и супермаркетов.</p>
<p>Регламент работы (краткое описание структурных компонентов методического мероприятия)</p> <p>Формы организации деятельности воспитанников</p>	<p><b>РОЛИ</b></p> <p>Продавец, кассир, охранник, директор магазина.</p> <p>Ребята мне сегодня прислали смс сообщение , давайте прочитаем, что же там написано. Смотрите, это приглашение на открытие нового супермаркета. Сообщает, что там проходит акция “Каждому покупателю подарок”.</p> <p>А что это за магазин такой супермаркет, что там продают?</p> <p>(игрушки, бытовая техника, книги, мебель, овощи, продукты.)</p> <p>- Воспитатель представляет интеллект-карты по профессиям игры.</p> <p>- Презентация по теме супермаркет.</p> <p>Давайте теперь поговорим о том, кто работает в «Супермаркете». Может, вы мне поможете? ( Продавцы, охранники, кассир, директор.)</p> <p>Распределение ролей:</p> <p>- Я вам предлагаю поиграть в «Супермаркет», в котором будет продаваться все, что мы захотим. А теперь давайте выберем работников для супермаркета. В этом нам поможет волшебный мешочек. Каждый из вас достает картинку, с изображением того, чью роль он будет исполнять. А я буду директором супермаркета.</p> <p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ</b></p> <p><b>Главные роли:</b></p> <p><b>Директор магазина:</b> Открывает, закрывает магазин, контролирует работу магазина</p> <p><b>Продавец:</b> Раскладывает товар на витрине, предлагает товар.</p> <p>В супермаркете работают продавцы, которые помогают найти тот или иной товар, взвешивают, упаковывают.</p> <p><b>Кассир:</b> Кассиры, которые считают общую стоимость покупки, принимают деньги, за товар, выдают сдачу, чек и пакеты (по желанию покупателя). Даёт подарочный билет в честь открытия.</p> <p><b>Покупатели:</b> интересуются, где можно купить тот</p>

	<p>или иной товар, у продавцов интересуются о свежести продуктов, стоимости. Сообщают, какое количество им необходимо. Затем идут на кассу.</p> <p><b>Второстепенные роли:</b></p> <p><b>Охранник:</b> обеспечивает порядок в супермаркете, следит за временем работы, улаживает конфликтные ситуации, вызывает по рации менеджера или директора супермаркета....</p> <p><b>СРЕДООБРАЗУЮЩИЕ КОМПОНЕНТЫ</b></p> <p>вывеска, кассы, корзины, бейджики, фартуки, муляжи продуктов, стеллажи для товара, деньги, банковские карты, чеки, ценники, сумки, кошельки, пакеты, весы, картинки с изображением отделов.</p>
<p>Ресурсы для проведения мероприятия: дидактические материалы, ЦОР для организации деятельности</p>	<p>Интеллект-карты (распечатанный вариант); Проектор, экран, ноутбук или телевизор; Презентация с представлением интеллект-карт.</p>
<p><b>Раздел 2. Сценарный план проведения мероприятия</b></p>	
<p><b>1.Распределение ролей.</b></p> <p>1.1.Создание воображаемой ситуации.</p> <p>1.2. Обсуждение сюжета.</p> <p>1.3.Обсуждение правил игры.</p> <p><b>(продолжительность в минутах)</b></p> <p>Описание методических приемов.</p> <p>Способ организации деятельности участников сюжетно-ролевой игры.</p> <p>Последовательность действий педагога.</p>	<p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ</b></p> <p><b>СОЗДАНИЕ ВООБРАЖАЕМОЙ СИТУАЦИИ (2 мин):</b></p> <p>Ребята мне сегодня прислали смс сообщение , давайте прочитаем, что же там написано. Смотрите, это приглашение на открытие нового супермаркета. Сообщает, что там проходит акция “Каждому покупателю подарок”.</p> <p>А что это за магазин такой супермаркет, что там продают? (игрушки, бытовая техника, книги, мебель, овощи, продукты.)</p> <p>Хорошо! Как вы думаете, чем отличается супермаркет от обычного магазина? ( В супермаркете товары можно брать самим, а в магазине нет.)</p> <p>Правильно, ребята. Если в обычном магазине товар нам выдает продавец, то в супермаркете товар мы выбираем сами и кладем в корзину или в тележку. Как вы думаете, для чего нам нужна тележка в супермаркете? (Чтобы класть туда продукты, чтобы было удобно нести к кассе.)</p> <p>Супермаркет разделен на отделы. Каждый отдел имеет название.</p> <p>«Отдел бытовой техники», «Отдел молочных продуктов», «Отдел хлебобулочных изделий», «Мясной отдел», «Отдел игрушки».</p> <p>Как вы думаете, для чего? ( Чтобы человек находил тот товар, который ему нужен.)</p>

	<p>Правильно!          Давайте теперь поговорим о том, кто работает в «Супермаркете». Может, вы мне поможете? ( Продавцы, охранники, кассир, уборщица, директор.)          - Я вам предлагаю поиграть в «Супермаркет», в котором будет продаваться все, что мы захотим.          - Для этого нам надо распределить роли.</p> <p><b>ОБСУЖДЕНИЕ СЮЖЕТА (2 мин.):</b>          Для определения плана-сюжета воспитатель использует такой прием, как вопросы к детям: «Для того, чтобы поиграть в супермаркет, подумайте и ответьте: Какие сотрудники нужны для работы в супермаркете, чем отличается обычный магазин от супермаркета и т.д.          Затем дети с воспитателем выстраивают план действий: распределить роли, внести атрибуты для игры, оборудовать игровую площадку</p> <p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ (1 мин):</b>          Распределение ролей происходит с помощью волшебного мешочка, каждый достает картинку с изображением того, чью роль он будет исполнять, картинки директора в мешочке не оказалось поэтому главную роль воспитатель взяла на себя.</p> <p><b>ОБСУЖДЕНИЕ ПРАВИЛ ИГРЫ (1 мин.):</b>          Ждать своей очереди выступления;          Слушать указание директора;          Не начинать работу без указаний;          Не перебивать товарищей по игре, играть дружно.</p>
<p><b>2. Игровые действия (дети реализуют взятые на себя роли взрослых и отношения между ними).</b></p>	<p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ:</b>          Директор магазина: Открывает, закрывает магазин, контролирует работу магазина          Продавец: Раскладывает товар на витрине, предлагает товар.          В супермаркете работают продавцы, которые помогают найти тот или иной товар, взвешивают, упаковывают.          Кассир: Кассиры, которые считают общую стоимость покупки, принимают деньги, за товар, выдают сдачу, чек и пакеты (по желанию покупателя). Даёт подарочный билет в честь открытия.          Покупатели: интересуются, где можно купить тот или иной товар, у продавцов интересуются о свежести продуктов, стоимости. Сообщают, какое количество им необходимо. Затем идут на кассу.          Второстепенные роли:          Охранник: обеспечивает порядок в супермаркете, следит за временем работы, улаживает конфликтные ситуации, вызывает по рации менеджера или директора супермаркета....</p>

<p><b>3. Игровое употребление предметов (условное замещение реальных предметов, имеющих в распоряжении ребенка).</b></p>	<p>вывеска, кассы, корзины, бейджики, фартуки, муляжи продуктов, стеллажи для товара, деньги, банковские карты, чеки, ценники, сумки, кошельки, пакеты, весы, картинки с изображением отделов.</p>
<p><b>4. Реальные отношения между играющими (разнообразных репликах, замечаниях, посредством которых регулируется весь ход игры). (20 минут)</b></p>	<p><i><b>Директор:</b> Уважаемые покупатели, наш супермаркет «Я – папин, мамин» открывается! Приглашаем вас за покупками!</i></p> <p><i><b>Покупатели начинают заходить в супермаркет.</b></i></p> <p><i><b>Охранник:</b> Здравствуйте! Возьмите пожалуйста корзины!</i></p> <p><i><b>Покупатель:</b> подскажите пожалуйста где находится «Хлебобулочный» и «Колбасный» отделы?</i></p> <p><i><b>Охранник:</b> «Хлебобулочный» отдел находится возле отдела «Кондитерский», а рядом с «Хлебобулочным» отделом находится отдел «Колбасный».</i></p> <p><i><b>Покупатель:</b> спасибо!</i></p> <p><i>Покупатель подходит к продавцам отделов и спрашивает о свежести и о цене товара:</i></p> <p><i>Мне нужно купить молочную колбасу. Покажите, пожалуйста, какие виды молочных колбас у вас есть. Мне нравится вот эта. Сколько стоит 1 шт этой колбасы? (Затем покупатели выбрав нужный товар подходят к кассе, занимают очередь, здороваются с кассиром, отдают ему корзину с товаром).</i></p> <p><i><b>Кассир:</b> вам в пакет положить?</i></p> <p><i><b>Покупатель:</b> да</i></p> <p><i>Кассир пробивает весь товар и кладет в пакет: с вас 5 рублей.</i></p> <p><i>Покупатель достает с сумки кошелек и отдает деньги.</i></p> <p><i>Кассир берет деньги: возьмите пожалуйста вашу сдачу.</i></p> <p><i><b>Покупатель:</b> спасибо!</i></p> <p><i><b>Кассир:</b> спасибо за покупку, приходите еще!</i></p> <p><i><b>Директор:</b> Уважаемые покупатели, наш магазин на сегодня закрывается. Ждем вас завтра за покупками!</i></p> <p><i>Затем все дети встают вместе и прощаются.</i></p> <p><i><b>Охранник:</b> Магазин наш закрывается, Мы с вами все прощаемся.</i></p> <p><i>Поиграли мы для вас - Вам понравилось у нас? Приходите в гости к нам - Мы споём и спляшем вам. А сейчас уже пора - Ждут нас игры и дела.</i></p>
<p><b>5. Анализ игры (продолжительность в минутах)</b></p>	
<p>Краткий вывод изложенного в методической разработке содержания (не более 3 предложений):</p>	<p>Современный ребенок дошкольного возраста стремится отражать в сюжетно-ролевой игре ту социальную действительность, в которой он живет и в которой развивается. А это означает, что тематика</p>

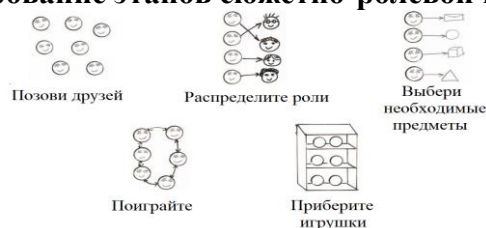
<p>- целесообразность формы методической разработки;</p> <p>- аргументированность ориентации методической разработки на планируемые результаты</p>	<p>сюжетно-ролевых игр должна меняться с изменениями социума.</p> <p>Сюжетно - ролевая игра должна соответствовать современной деятельности т.к. в связи с развитием научно - технического прогресса появляется много новой техники, много нового в жизни людей - задача воспитателя создать условия для отражения этого в сюжетно-ролевых играх детей.</p>
<p><b>4. Материально – технические условия</b></p>	
<p>Необходимость и достаточность материально-технического обеспечения методического мероприятия (оборудование, схема)</p>	<p>Интеллект-карты (распечатанный вариант); Проектор, экран, ноутбук или телевизор; Презентация с представлением интеллект-карт.</p>
<p><b>5. Список литературы</b></p>	
<p>В соответствии с ГОСТ Р7.05-2008 Список литературы за последние 5 лет.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Попова Е.И., Кондрашина А.Ф., Сунцова С.С. Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5–7 лет. Технологические карты. Предметно-игровая среда. Сценарии сюжетно-ролевых игр : для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование – Ишим : Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018. – 80 с.</li> <li>2. ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ. Инновационная программа дошкольного образования. / Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, Э. М. Дорофеевой. — Издание пятое (инновационное), испр. и доп.— М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2019. — с.336</li> <li>3. Логинова Л. Образовательное событие как инновационная технология работы с детьми 3-7 лет: Методическое пособие/Под ред. О.А. Шиян- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</li> <li>4. Абрамова Л.В., Слепцова И.Ф. Социально-коммуникативное развитие дошкольников. Подготовительная к школе группа 6-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.-128 с.</li> <li>5. Крашениников Е.Е., Холодова О.Л. Развивающий диалог как инструмент развития познавательных способностей, Сценарии занятий с детьми 4-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</li> </ol>
<p><b>б. Приложения</b> (обязательное представление).</p>	
<p>Описание методик/упражнения/ и другие материалы</p>	<p><b>Интеллект-карты для проведения сюжетно-ролевой игры:</b></p> <p>Метод интеллект-карт был создан американским учёным и бизнесменом Тони Бьюзенем.</p> <p>Интеллектуальная карта – это уникальный и простой метод запоминания информации, с помощью которого развиваются как творческие, так и речевые способности детей и активизируется мышление.</p> <p>Полезные свойства интеллект-карт</p>

- наглядность;
- привлекательность;
- запоминаемость.

*Общие требования к составлению интеллектуальной карты*

1. Лист располагается горизонтально.
2. Тема игры располагается в центре страницы. Для ее изображения можно использовать рисунки, картинки.
3. Для каждого ключевого момента проводятся расходящиеся от центра ответвления (в любом направлении).
4. В процессе моделирования добавляются символы и иллюстрации.

### Моделирование этапов сюжетно-ролевой игры:



Если данную технологическую карту составят дети самостоятельно под руководством воспитателя, то они в дальнейшем легко смогут ее использовать на практике.

Шаг «Поиграйте» для каждого конкретного игрового сюжета и для каждой возрастной группы будет иметь разное содержание.

### Предварительная работа:

Просмотр иллюстраций и фильма о деятельности супермаркета, чтение художественной литературы: стихи о профессии продавца, загадки о товарах и продуктах. Обыгрывание действий продавца, кассира, покупателя, директора

Продуктивные виды деятельности:

Изготовление денег, кредитных карт, ценников, продуктов.

Беседы с детьми: «Поведение в общественных местах», «Деньги-вчера, сегодня, завтра», «Что такое супермаркет?», «Что такое касса?»

- Дидактические игры по классификации продуктов питания, одежды, овощей, фруктов, посуды.

- Д/И «Назови магазин», «Ягоды - фрукты»,»

Лото «Магазин», «Найди свою покупку».

- Д/И с мячом «Если только захочу, молока я получу».

Работа с родителями: экскурсия

в супермаркет совместно с ребенком, изготовление совместно с педагогом группы атрибутов к игре.

**СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ  
СРЕДНЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА  
«ДЕТСКОЕ КАФЕ»**

<b>Раздел 1. Общие сведения о методической разработке</b>	
<b>Перечень структурных компонентов</b>	<b>Описание методической разработки</b>
<p>Наименование образовательной организации:</p> <p>Ф.И.О., должность носителя практики:</p> <p>Контактная информация:</p> <p>Тема методической разработки:</p> <p>Форма проведения мероприятия:</p> <p>Место проведения:</p> <p>Целевая группа: средняя группа.</p>	<p>БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида"</p> <p>Рабочая группа педагогов БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида": Ю.А. Паньшина, О.Н. Кривошеева, М.А. Шиманская, Т.А. Поморова, М.В. Чернова, А.О. Высоцкая, О.А. Ермишина, К.М. Баланцева, О.П. Разгонова, Е.И. Полозова, К.А. Зайцева.</p> <p>Электронный адрес: <a href="mailto:omskmdou214@mail.ru">omskmdou214@mail.ru</a> Телефон: 58-11-19</p> <p>Технологическая карта сюжетно-ролевой игры "Детское кафе"</p> <p>сюжетно-ролевая игра</p> <p>групповое помещение</p> <p>средняя группа</p>
<p>Цель мероприятия</p>	<p>Формирование социального опыта средствами игровой деятельности, развитие умений совместной игры.</p> <p><b>Задачи:</b></p> <p><b>Образовательные</b> Обогащать знания детей о таких профессиях как: администратор, официант, повар; учить детей коллективно возводить постройки, необходимые для игры, планировать предстоящую работу, сообща выполнять задуманное; совершенствовать и обогащать игровые замыслы и умения детей: продолжать формировать умение согласовывать свои действия с действиями партнеров, соблюдать в игре ролевые взаимодействия и взаимоотношения.</p> <p><b>Развивающие:</b> Развивать умение осуществлять ролевой диалог в процессе ролевого взаимодействия; развивать любознательность, инициативность посредством создания ситуации выбора места действий.</p> <p><b>Воспитательные:</b> воспитывать готовность к взаимопомощи и</p>

<p>Планируемые результаты ФОП ДО</p>	<p>сотрудничеству в процессе реализации сюжета игры воспитывать интерес к совместной игровой деятельности.</p> <p>-дети оказывают взаимопомощь и сотрудничество в процессе реализации сюжета игры;  -дети проявляют интерес к совместной игровой деятельности;  -дети осуществляют ролевой диалог в процессе ролевого взаимодействия;  -дети проявляют любознательность, инициативность посредством создания ситуации выбора места действий;  -дети знают о таких профессиях как: администратор, официант, повар;  -дети коллективно возводят постройки, необходимые для игры, планируют предстоящую работу, сообща выполняют задуманное;  -дети согласовывают свои действия с действиями партнеров, соблюдают в игре ролевые взаимодействия и взаимоотношения.</p>
<p>Регламент работы (краткое описание структурных компонентов методического мероприятия)  Формы организации деятельности воспитанников</p>	<p><b>РОЛИ</b>  повар, официант, администратор, посетители – гости:</p> <p><b>Главные роли:</b>  <b>Администратор:</b> встречает и рассаживает посетителей, организует работу персонала,  <b>Официанты:</b> подают меню, принимают заказ, передают заказ на кухню, приносят блюдо посетителям, принимают оплату, убирают со столов.  <b>Повар:</b> принимает заказ, готовит заказанное блюдо, передает готовое блюдо официанту.  <b>Посетители – гости:</b> знакомятся с меню, делают заказ блюда, принимают пищу, оплачивают заказ.</p> <p><b>СРЕДООБРАЗУЮЩИЕ КОМПОНЕНТЫ</b>  Табличка с надписью «Кафе Гном», скатерти на столы, подносы, фартуки, колпак для повара, фартучки для официантов, меню, деньги (карточки), сумочки, кошельки, столы, стулья, посуда, салфетки, кассовый аппарат, чеки, ручки и блокноты для записи заказов, духовой шкаф, бутафорские пирожные, мороженное, торт, коктейли, фрукты, модули кухня и касса.</p>
<p>Ресурсы для проведения мероприятия:  дидактические материалы, ЦОР для организации деятельности</p>	<p>Интеллект-карты (распечатанный вариант);  Проектор, экран, ноутбук или телевизор;  Презентация с представлением интеллект-карт.</p>
<p><b>Раздел 2. Сценарный план проведения мероприятия</b></p>	
<p><b>1.Распределение ролей.</b>  1.1.Создание воображаемой ситуации.</p>	<p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ  СОЗДАНИЕ ВООБРАЖАЕМОЙ СИТУАЦИИ (2 мин):</b></p>








<p>1.2. Обсуждение сюжета.  1.3. Обсуждение правил игры.  <b>(продолжительность в минутах)</b>  Описание методических приемов.  Способ организации деятельности участников сюжетно-ролевой игры.  Последовательность действий педагога.</p>	<p><i>Воспитатель эмоционально включает в действие, вовлекает в слушание.</i>  -Ребята, посмотрите, какое объявление весело на двери когда я утром пришла к вам в детский сад.  <i>Воспитатель показывает детям объявление.</i>  -Сегодня в нашей группе открывается новое Кафе, который могут посетить все желающие. Посмотрите, кажется на обратной стороне объявления что-то написано: Срочно требуются сотрудники!  -Ребята, что же делать? Как мы можем идти в кафе, если нет сотрудников?  <i>Воспитатель выслушивает ответы детей.</i>  <b>ОБСУЖДЕНИЕ СЮЖЕТА (2 мин.):</b>  Для определения плана-сюжета воспитатель использует такой прием, как вопросы к детям: Дети, кто может работать в кафе? <i>(повар, официант, администратор)</i>  <i>Воспитатель выслушивает ответы детей.</i>  -Какую работу выполняет каждый из сотрудников? <i>(повар – готовит; официант – приносит меню, записывает блюда, приносит заказ, убирает со стола; администратор – следит за работой сотрудников, приводит посетителей к столу, принимает заказ столиков в ресторане.)</i>  <i>Воспитатель выслушивает ответы детей.</i>  -Как вы считаете, какими качествами должны обладать каждый из работников ресторана? <i>(повар – старательный, аккуратный; официант – добрый, вежливый, терпеливый, внимательный; администратор – добрый, вежливый.)</i>  <i>Воспитатель выслушивает ответы детей</i>  -А какими должны быть посетители? <i>(добрые, вежливые, воспитанные, терпеливые.)</i>  <i>Воспитатель выслушивает ответы детей</i>  -Как вы считаете, что могут говорить сотрудники кафе и посетители? <i>(посетители - здравствуйте, добрый день, я бы хотел заказать, не могли бы вы принести, большое спасибо, до свидания; администратор – здравствуйте, добрый день, пройдемте пожалуйста, все ли вам нравится, до свидания; официант – добрый день, возьмите пожалуйста меню, не хотели бы вы попробовать, я бы хотел порекомендовать вам, приятного аппетита, до свидания; повар – заказ готов, возьмите пожалуйста заказ.)</i>  <i>Воспитатель выслушивает ответы детей</i>  -А какие ваши любимые блюда? Могут ли их приготовить в нашем кафе?  <i>Воспитатель выслушивает ответы детей.</i>  -Дети, как вы думаете, что нам может понадобиться для игры?  <i>(меню, продукты, одежда, приборы, место..)</i>  <i>Воспитатель выслушивает ответы детей</i></p>
---	--

	<p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ (1 мин):</b>          Воспитатель распределяет обязанности по желанию детей, если одно дело хотят выполнять несколько детей, то проводится жеребьевка.</p> <p><b>ОБСУЖДЕНИЕ ПРАВИЛ ИГРЫ (1 мин.):</b>          Ждать своей очереди в игре;          Слушать внимательно что заказали гости , передавать точный заказ повару;          Не перебивать товарищей по игре</p>
<p><b>2. Игровые действия (дети реализуют взятые на себя роли взрослых и отношения между ними).</b></p>	<p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ:</b>          Сотрудники кафе занимают свои места, администратор готов встречать первых посетителей. Администратор провожает посетителей к столу, официант приносит им меню, ждет, пока определятся с заказом, записывает, и относит заказ повару. Повар готовит выбранные блюда, в это время посетители терпеливо ожидают. По окончании приготовления, повар отдает блюда официанту, и он относит их посетителям. Благодарит за ожидание. Посетители пробуют блюда.. Администратор в это время ходит и наблюдает, как работают сотрудники, спрашивает у посетителей, нравится ли им кафе, обслуживание.          -Настал вечер, наше кафе закрывается. Будем рады видеть вас в следующий раз.</p>
<p><b>3. Игровое употребление предметов (условное замещение реальных предметов, имеющих в распоряжении ребенка).</b></p>	<p>Скатерти на столы, подносы, фартуки, колпак для – повара, фартучки для официантов, меню, деньги (карточки), сумочки, кошельки, столы, стулья, посуда, салфетки, кассовый аппарат, чеки, ручки и блокноты для записи заказов, духовой шкаф, бутафорские пирожные, мороженное, торт, коктейли, фрукты модули кухня и касса.</p>
<p><b>4. Реальные отношения между играющими (разнообразных репликах, замечаниях, посредством которых регулируется весь ход игры). (20 минут)</b></p>	<p><b>Администратор кафе:</b>          Здравствуйте, добро пожаловать в кафе «Гном». Приятного вам отдыха.          -Проходите, занимайте ваш заказанный столик, я приглашу к вам официанта! (Посетители проходят).  <b>Официант:</b> Добрый день! Пожалуйста, вот ваше меню. Что будете заказывать? (Подает меню)          Возьмите пирожные они в нашем кафе очень вкусные.  <b>Посетители:</b> Мы обязательно возьмем пирожные. Можно коктейль и фрукты.  <b>Официант:</b> Как пожелаете. (Схематично зарисовывает в блокноте заказ) Отдыхайте, ваш заказ будет скоро готов.          Идет на кухню, отдает заказ повару. Повар приготавливает заказанное блюдо. Официант ставит все заказанное на поднос, аккуратно подает, красиво расставляет на столе.          -Приятного аппетита.  <b>Посетители:</b> Большое спасибо.          (Игра дальше продолжается, дети стараются самостоятельно вести диалоги, одновременно могут</p>

	<p>работать 2 официанта)  (Едят, между собой общаются, официант в это время подсчитывает сумму заказа)  <b>Посетители:</b> Пожалуйста, принесите счет.  <b>Официант:</b> Хорошо  <b>Посетители:</b> Спасибо, все было вкусно.  <b>Официант:</b> Приходите к нам еще.  Официанты берут чеки на кассе, передают их посетителям. Посетители расплачиваются, благодарят работников кафе.  <b>Администратор:</b> Вам у нас понравилось? Приходите к нам еще. Приводите своих друзей. Ребята, посмотрите, уже вечер, пора закрывать наше кафе.  Посетители уходят. Сотрудники кафе наводят порядок.</p>
<b>5. Анализ игры (продолжительность в минутах)</b>	<p>Ребята, как называлось в игре кафе?  - В какие профессии вы сегодня играли?  - Как вы думаете, легко было вам исполнять свои роли?  -Что лучше всего у вас получилось?  - Кому что понравилось?  Вспомните, какие вежливые слова сегодня звучали?  Дети, какие изменения можно внести в наше меню?  -Какие еще роли могут быть в игре?  -С кем бы вы хотели поиграть в эту игру?</p>
<b>3. Заключение</b>	
<p>Краткий вывод изложенного в методической разработке содержания (не более 3 предложений):  - целесообразность формы методической разработки;  - аргументированность ориентации методической разработки на планируемые результаты</p>	<p>Современный ребенок дошкольного возраста стремится отражать в сюжетно-ролевой игре ту социальную действительность, в которой он живет и в которой развивается. А это означает, что тематика сюжетно-ролевых игр должна меняться с изменениями социума.  Сюжетно - ролевая игра должна соответствовать современной деятельности т.к. в связи с развитием научно - технического прогресса появляется много новой техники, много нового в жизни людей - задача воспитателя создать условия для отражения этого в сюжетно-ролевых играх детей.</p>
<b>4. Материально – технические условия</b>	
<p>Необходимость и достаточность материально-технического обеспечения методического мероприятия (оборудование, схема)</p>	<p>Интеллект-карты (распечатанный вариант);  Проектор, экран, ноутбук или телевизор;  Презентация с представлением интеллект-карт.</p>
<b>5. Список литературы</b>	
<p>В соответствии с ГОСТ Р7.05-2008  Список литературы за последние 5 лет.</p>	<p>1. Попова Е.И., Кондрашина А.Ф., Сунцова С.С. Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5–7 лет. Технологические карты. Предметно-игровая среда. Сценарии сюжетно-ролевых игр : для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование – Ишим : Изд-во ИПИ им.</p>

	<p>П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018. – 80 с.</p> <p>2. ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ. Инновационная программа дошкольного образования. / Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, Э. М. Дорофеевой. — Издание пятое (инновационное), испр. и доп.— М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2019. — с.336</p> <p>3. Логинова Л. Образовательное событие как инновационная технология работы с детьми 3-7 лет: Методическое пособие/Под ред. О.А. Шиян- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</p> <p>4. Абрамова Л.В., Слепцова И.Ф. Социально-коммуникативное развитие дошкольников. Подготовительная к школе группа 6-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.-128 с.</p> <p>5. Крашенников Е.Е., Холодова О.Л. Развивающий диалог как инструмент развития познавательных способностей, Сценарии занятий с детьми 4-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</p>
--	---

**6. Приложения** (обязательное представление).

<p>Описание методик/упражнения/ и другие материалы</p>	<p>Интеллект-карты для проведения сюжетно-ролевой игры:</p> <p>Метод интеллект-карт был создан американским учёным и бизнесменом Тони Бьюзенем.</p> <p>Интеллектуальная карта – это уникальный и простой метод запоминания информации, с помощью которого развиваются как творческие, так и речевые способности детей и активизируется мышление.</p> <p>Полезные свойства интеллект-карт</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- наглядность;</li> <li>- привлекательность;</li> <li>- запоминаемость.</li> </ul> <p><i>Общие требования к составлению интеллект – карты</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Лист располагается горизонтально.</li> <li>2. Тема игры располагается в центре страницы. Для ее изображения можно использовать рисунки, картинки.</li> <li>3. Для каждого ключевого момента проводятся расходящиеся от центра ответвления (в любом направлении).</li> <li>4. В процессе моделирования добавляются символы и иллюстрации.</li> </ol> <p><b>Моделирование этапов сюжетно-ролевой игры:</b></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  <p>Позови друзей</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Распределите роли</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Выбери необходимые предметы</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Поиграйте</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Приберите игрушки</p> </div> </div> <p>Если данную технологическую карту составят дети</p>
--	--

самостоятельно под руководством воспитателя, то они в дальнейшем легко смогут ее использовать на практике.

Шаг «Поиграйте» для каждого конкретного игрового сюжета и для каждой возрастной группы будет иметь разное содержание.

**Предварительная работа.**

Посещение кафе детьми с родителями. Знакомство с работой кафе, работой поваров, официантов.

Рассматривание иллюстраций. Конструирование «Кафе». Лепка из соленого теста. Сюжетно – ролевые игры: «Ждем гостей», «Печем печенье», «Семья».

Дидактические игры: «Кому что нужно для работы?», «Кем быть?» «Из чего приготовлено?». Изготовление меню, изготовление выпечки из соленого теста и т.п.). Чтение стихов, загадок о профессиях, о продуктах питания. Разыгрывание игровых ситуаций - «Официант принимает заказ».

**СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ  
СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА  
«ПУТЕШЕСТВИЕ В ПРОШЛОЕ ТЕЛЕФОНА НА МАШИНЕ ВРЕМЕНИ»**

<b>Раздел 1. Общие сведения о методической разработке</b>	
<b>Перечень структурных компонентов</b>	<b>Описание методической разработки</b>
Наименование образовательной организации:	БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида"
Ф.И.О., должность носителя практики:	Ю.А. Паньшина, О.Н. Кривошеева, М.А. Шиманская, Т.А. Поморова, М.В. Чернова, А.О. Высоцкая, О.А. Ермишина, К.М. Баланцева, О.П. Разгонова, Е.И. Полозова, К.А. Зайцева.
Контактная информация:	Электронный адрес: <a href="mailto:omskmdou214@mail.ru">omskmdou214@mail.ru</a> Телефон: 58-11-19
Тема методической разработки:	Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Путешествие в прошлое телефона на машине времени!»
Форма проведения мероприятия:	сюжетно-ролевая игра
Место проведения:	групповое помещение
Целевая группа:	старшая группа
Цель мероприятия	Закрепление знаний детей о прошлом и настоящем телефона в ходе сюжетно-ролевой игры «Путешествие в прошлое телефона на машине времени!»
Задачи:	<p><b>Образовательные:</b> Познакомить детей с историей изобретения и совершенствования телефона; расширять, уточнять знания детей о профессиях врач, тележурналист, капитан корабля, штурман; помочь создать игровую обстановку с учётом темы игры и воображаемой ситуации; продолжать формировать у детей умение действовать в соответствии с ролью.</p> <p><b>Развивающие:</b> Обеспечить развитие умения выполнять взятые на себя роли в соответствии с сюжетом игры, пользоваться необходимыми атрибутами; создавать игровую обстановку, используя реальные предметы и их заместители; стимулировать творческую активность детей; обеспечить развитие умение вступать в ролевое взаимодействие со сверстниками (<i>строить ролевой диалог, умение договариваться друг с другом в игре</i>).</p> <p><b>Воспитательные:</b> Воспитывать доброжелательность между детьми, умение учитывать желания</p>

<p>Планируемые результаты ФОР ДО</p>	<p>товарищей.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ребенок самостоятельно выбирает технику и выразительные средства для наиболее точной передачи образа и своего замысла, способен преобразовывать обстановку и использовать с учетом игровой ситуации;</li> <li>- Ребенок владеет разными формами и видами игры, различает условную и реальную ситуации, предлагает и объясняет замысел игры, комбинирует сюжеты на основе реальных, вымышленных событий, выполняет несколько ролей в одной игре, подбирает разные средства для создания игровых образов, согласовывает свои интересы с интересами партнеров по игре;</li> <li>- В совместной игре следит за точным выполнением правил всеми участниками.</li> </ul>
<p>Регламент работы (краткое описание структурных компонентов методического мероприятия)          Формы организации деятельности воспитанников</p>	<p><b>РОЛИ</b></p> <p>Штурман – помощник руководителя полёта; врач – вдруг кто-то заболит; учёный – он будет выходить из машины времени; журналисты – они сделают снимки о прошлом, напишут статью в газету; повар – он будет кормить экипаж во время полёта; остальные дети будут туристами.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Беседа о предложении участвовать в конкурсе: «Наш музей объявляет конкурс необычных телефонов для детских садов. Ждем ваших работ. Всем удачи, до встречи в эфире.»</li> <li>- Воспитатель предлагает найти пути решения</li> <li>- Путешествие во времени-попадание в мастерскую по изготовлению телефонов</li> <li>- Отправка конкурсных работ</li> </ul> <p>Распределение ролей:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-руководитель полёта-воспитатель</li> <li>- На роли дети сами выбирают претендента;</li> <li>- Остальные дети-туристы.</li> <li>- Обсуждение правил игры.</li> </ul> <p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ</b></p> <p>-Занять места в машине времени. (Дети берут на себя ту или иную роль, готовятся к её выполнению, запасаясь необходимым материалом). Руководитель полёта предупреждает, что в полёте могут быть лишь две остановки, после которых машина вернётся домой в настоящее. Перед полётом врач выдаёт всем витамины.</p> <p>Руководитель полёта: Объявляю готовность!          Штурман: Есть готовность!          Руководитель полёта: Экипаж к полёту во времени готов?          Штурман: Экипаж готов к полёту во времени!          Штурман: Есть пуск! (Запись пуска ракеты).          Руководитель полёта: Штурман! Приём! Приём! Как слышите? Есть перегрузки?</p>

	<p>Штурман: Спасибо! Всё нормально, полёт продолжается!</p> <p>Руководитель полёта: Предлагаю сделать первую остановку во времени. Учёным приготовиться к выходу из корабля. Экипаж остаётся на своих местах. Учёный выходит из корабля, берёт пробы воды и воздуха, возвращается на корабль. На корабле происходит обсуждение того, что увидел учёный в прошлом, пробуют воду, рассматривают воздух в пробирке, делают вывод, что вода пригодна для питья, а воздухом можно дышать. Полёт продолжается дальше.</p> <p>Руководитель полёта: Полёт продолжается!</p> <p>Штурман: Есть продолжить полёт!</p> <p>Руководитель полёта: Повар, накормите экипаж! (Повар раздаёт экипажу тубы с продуктами).</p> <p>Руководитель полёта: Приготовиться к остановке во времени!</p> <p>Штурман: Есть, остановка во времени!</p> <p>Руководитель полёта: Стоп машины!</p> <p>Штурман: Есть стоп машины!</p> <p>Руководитель полёта: Экипажу приготовиться к выходу из корабля!</p> <p>Штурман: Есть приготовиться к выходу из корабля!</p> <p>Руководитель полёта: Смотрите, какой город, мы с вами попали в прошлое, в старину!</p> <p>-А вот и мастерская по изготовлению старинных телефонов. Проходим, рассматриваем и попробуем сами украсить эти необычные телефоны</p>
<p>Ресурсы для проведения мероприятия: дидактические материалы, ЦОР для организации деятельности</p>	<p>Проектор, экран, ноутбук или телевизор; Презентация с представлением истории телефона</p>
<p><b>Раздел 2.Сценарный план проведения мероприятия</b></p>	
<p><b>1.Распределение ролей.</b> 1.1.Создание воображаемой ситуации. 1.2. Обсуждение сюжета. 1.3.Обсуждение правил игры. <b>(продолжительность в минутах)</b> Описание методических приемов. Способ организации деятельности участниковсюжетно-ролевой игры. Последовательность действий педагога.</p>	<p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ</b> <b>СОЗДАНИЕ ВООБРАЖАЕМОЙ СИТУАЦИИ (2 мин):</b> - Воспитатель создаёт проблемную ситуацию: - Ребята, вчера вечером по телевизору я смотрела репортаж из краеведческого музея. Сейчас этот репортаж будут повторять, я предлагаю вам присесть и посмотреть его. Корреспондент: Здравствуйте, мы ведем наш репортаж из краеведческого музея. «У меня звонил телефон...» - эта фраза из стихотворения К. Чуковского известна всем, но всем известно, что 14 февраля телефон отмечал свой день рождения. В нашем музее представлены телефоны прошлого и настоящего времени. Наш музей объявляет конкурс необычных телефонов для детских садов. Ждем ваших работ. Всем удачи, до встречи в эфире. <b>ОБСУЖДЕНИЕ СЮЖЕТА (2 мин.):</b> Воспитатель организует проблемный диалог</p>



	<p>(вопросы к детям):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ребята, мы будем принимать участие в конкурсе? Ответы детей.</li> <li>- Ребята, я хочу пригласить вас в прошлое телефона</li> <li>– Как же нам попасть в прошлое? (Построить машину времени, летающую тарелку, космический корабль и т. д.)</li> <li>– Поднимите руки, кто хочет лететь в прошлое? Я буду руководителем полёта.</li> </ul> <p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ (1 мин):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Людей, каких профессий нам необходимо взять с собой? (Штурман – помощник руководителя полёта; врач – вдруг кто-то заболит; учёного – он будет выходить из машины времени; журналистов – они сделают снимки о прошлом, напишут статью в газету; повара – он будет кормить экипаж во время полёта; остальные дети будут туристами).</li> </ul> <p>Для создания воображаемой ситуации воспитатель предлагает воспитанникам построить машину времени</p> <p><b>ОБСУЖДЕНИЕ ПРАВИЛ ИГРЫ (1 мин.):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Ждать своей очереди входа и выхода из машины времени;</li> <li>-Слушать указания руководителя;</li> <li>-Соблюдать правила поведения в музее;</li> <li>-Аккуратно выполнять работу на конкурс.</li> </ul>
<p><b>2. Игровые действия (дети реализуют взятые на себя роли взрослых и отношения между ними).</b></p>	<p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ:</b></p> <p>Штурман – помощник руководителя полёта;</p> <p>врач –следит за состоянием здоровья во время перемещения во времени;</p> <p>учёный –выходит из машины времени и определяет условия, пригодные для жизни;</p> <p>журналисты – они делают снимки о прошлом телефона, фотографируют все увиденное, пишут статью в газету;</p> <p>повар – он будет кормить экипаж во время полёта;</p> <p>туристы- путешествуют во времени, украшают телефоны из прошлого и забирают их в настоящее.</p>
<p><b>3.Игровое употребление предметов (условное замещение реальных предметов, имеющихся в распоряжении ребенка).</b></p>	<p>пульт управления, наушники, «тубы с провизией», походная аптечка, пробирки, фотоаппарат, блокнот с ручкой, микрофон, скафандр, звукозаписи, Бумажные стаканчики, шнур, изоматериалы, ножницы, клей, аудиозапись спокойной музыки</p>
<p><b>4.Реальные отношения между играющими (разнообразных репликах, замечаниях, посредством которых регулируется весь ход игры). (20 минут)</b></p>	<p>Руководитель полёта: Приготовиться к возвращению в настоящее!</p> <p>Штурман: Есть приготовиться к возвращению в настоящее!</p> <p>Руководитель полёта: Пристегнуть ремни, пуск.</p> <p>Штурман: Есть пуск!</p> <p>Воспитатель: Куда на земле мы поместим свои материалы? (отправим на конкурс).</p> <p>Руководитель полёта: Приготовиться к приземлению!</p>

	<p>Штурман: Есть, приготовиться к приземлению!</p> <p>Руководитель полёта: Экипажу приготовиться к выходу из корабля!</p> <p>Штурман: Есть, приготовиться к выходу из корабля!</p>
<p><b>5. Анализ</b> <b>игры</b> (продолжительность в минутах)</p>	<p>Воспитатель проводит анализ работ.</p> <p>-Почему телефоны, которые мы привезли из путешествия можно считать необычным? У вас получились замечательные работы. Сейчас мы их сфотографируем и отправим по электронной почте</p> <p>- Как вы справились с трудностями? Где мы можем использовать наши «необычные телефоны»?</p> <p>На экране вновь начинается репортаж.</p> <p>Корреспондент: Уважаемые телезрители! Мы благодарим детей детского сада «Семицветик» города Омск за участие в конкурсе необычных телефонов и ждем вас у нас, в музее</p>
<p><b>3. Заключение</b></p>	
<p>Краткий вывод изложенного в методической разработке содержания (не более 3 предложений):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- целесообразность формы методической разработки;</li> <li>- аргументированность ориентации методической разработки на планируемые результаты</li> </ul>	<p>Современному ребенку дошкольного возраста интересны путешествия, особенно на машине времени. А это означает, что мотивация для участия в творческих конкурсах может быть совсем неожиданной.</p>
<p><b>4. Материально – технические условия</b></p>	
<p>Необходимость и достаточность материально-технического обеспечения методического мероприятия (оборудование, схема)</p>	<p>Проектор, экран, ноутбук или телевизор;</p> <p>Презентация по истории телефона</p>
<p><b>5. Список литературы</b></p>	
<p>В соответствии с ГОСТ Р7.05-2008 Список литературы за последние 5 лет.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Попова Е.И., Кондрашина А.Ф., Сунцова С.С. Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5–7 лет. Технологические карты. Предметно-игровая среда. Сценарии сюжетно-ролевых игр : для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование – Ишим : Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018. – 80 с.</li> <li>2. ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ. Инновационная программа дошкольного образования. / Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, Э. М. Дорофеевой. — Издание пятое (инновационное), испр. и доп.— М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2019. — с.336</li> <li>3. Логинова Л. Образовательное событие как инновационная технология работы с детьми 3-7 лет: Методическое пособие/Под ред. О.А. Шиян- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</li> <li>4. Абрамова Л.В., Слепцова И.Ф. Социально-коммуникативное развитие дошкольников. Подготовительная к школе группа 6-7 лет.- М.:</li> </ol>

МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.-128 с.  
5. Крашеников Е.Е., Холодова О.Л. Развивающий диалог как инструмент развития познавательных способностей, Сценарии занятий с детьми 4-7 лет.- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.

**6. Приложения** (обязательное представление).

Описание методик/упражнения/ и другие материалы

**Интеллект-карты для проведения сюжетно-ролевой игры:**

Метод интеллект-карт был создан американским учёным и бизнесменом Тони Бьюзеном.

Интеллектуальная карта – это уникальный и простой метод запоминания информации, с помощью которого развиваются как творческие, так и речевые способности детей и активизируется мышление.

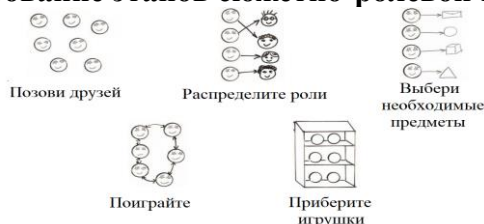
Полезные свойства интеллект-карт

- наглядность;
- привлекательность;
- запоминаемость.

*Общие требования к составлению интеллект – карты*

1. Лист располагается горизонтально.
2. Тема игры располагается в центре страницы. Для ее изображения можно использовать рисунки, картинки.
3. Для каждого ключевого момента проводятся расходящиеся от центра ответвления (в любом направлении).
4. В процессе моделирования добавляются символы и иллюстрации.

**Моделирование этапов сюжетно-ролевой игры:**



Если данную технологическую карту составят дети самостоятельно под руководством воспитателя, то они в дальнейшем легко смогут ее использовать на практике.

Шаг «Поиграйте» для каждого конкретного игрового сюжета и для каждой возрастной группы будет иметь разное содержание.

**Предварительная работа:**

- беседа с детьми на тему «История телефона»;
- оформление выставок рисунков и работ в детском саду, беседа о содержании и тематике выставок;
- коммуникативные игры «Глухой телефон», «Мы – корреспонденты (журналисты)».
- изготовление значков-определителей для участников съёмки (ведущие, оператор, репортёры,

гости студии).

- подготовка пространства для оформления мастерской, машины времени.

**СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ  
СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА  
«БАНК»**

<b>Раздел 1. Общие сведения о методической разработке</b>	
<b>Перечень структурных компонентов</b>	<b>Описание методической разработки</b>
<p>Наименование образовательной организации:</p> <p>Ф.И.О., должность носителя практики:</p> <p>Контактная информация:</p> <p>Тема методической разработки:</p> <p>Форма проведения мероприятия:</p> <p>Место проведения:</p> <p>Целевая группа:</p>	<p>БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида"</p> <p>Ю.А. Паньшина, О.Н. Кривошеева, М.А. Шиманская, Т.А. Поморова, М.В. Чернова, А.О. Высоцкая, О.А. Ермишина, К.М. Баланцева, О.П. Разгонова, Е.И. Полозова, К.А. Зайцева.</p> <p>Электронный адрес: <a href="mailto:omskmdou214@mail.ru">omskmdou214@mail.ru</a> Телефон: 58-11-19</p> <p>Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Банк»</p> <p>сюжетно-ролевая игра</p> <p>групповое помещение</p> <p>Старшая группа для детей с ТНР</p>
<p>Цель мероприятия</p>	<p>Развитие позитивной социализации у детей с ТНР посредством сюжетно-ролевой игры «Банк»</p> <p><b>Задачи:</b></p> <p><b>Образовательные:</b> Формировать элементарные основы финансовой грамотности, представления о банке и о труде банковских работников</p> <p><b>Развивающие:</b> Способствовать формированию умения развивать сюжеты игры. Развивать связную, логичную диалоговую речь у детей. Формировать умение слушать и слышать собеседника, четко выражать свои просьбы. Развивать познавательный интерес</p> <p><b>Активизация словаря:</b> Наличные и безналичные деньги, колл-центр, банкомат, квитанция, менеджер, клиент</p> <p><b>Воспитательные:</b> Воспитывать доброжелательность, вежливость, внимательность, дружеские отношения в коллективе сверстников</p> <p>- Ребенок самостоятельно выбирает технику и выразительные средства для наиболее</p>

<p>Планируемые результаты ФОП ДО</p>	<p>точной передачи образа и своего замысла, способен преобразовывать обстановку и использовать с учетом игровой ситуации;  - В совместной игре следит за точным выполнением правил всеми участниками.</p>
<p>Регламент работы (краткое описание структурных компонентов методического мероприятия)  Формы организации деятельности воспитанников</p>	<p><b>РОЛИ</b>  Директор, менеджер по работе с клиентами(администратор), консультант, охранник, оператор колл-центра(кассир), клиенты.  - Беседа о банке: «Давайте вспомним, зачем люди ходят в банк?  Ответы детей: заплатить за свет, воду, газ, квартиру, детский сад, оформить кредит или банковскую карту, снять деньги или положить, обменять деньги.».  - Воспитатель представляет интеллект-карты по профессиям игры.  - Презентация "Банк".  Распределение ролей:  - На главные роли дети сами выбирают претендента;  - Остальные роли по значкам-определителям, заранее подготовленным, для участников игры.  - Обсуждение правил игры.</p> <p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ</b>  <u>Кассир</u>(оператор): выслушивает клиента. Общается, совершает необходимую операцию: принимает деньги от клиентов, обменивает валюту на рубли, принимает переводы, производит оплату по квитанциям.  <u>Администратор банка</u>: организует работу банка, следит за соблюдением режима работы банка.  <u>Менеджер (кредитный)</u>: оформляет кредиты, дает консультации по получению кредитов.  <u>Консультант</u>: выдает талоны на совершение банковских операций, озвучивает номера стоек, помогает клиентам пользоваться банковским терминалом.  <u>Охранник</u>: следит за порядком в банке, обеспечивает безопасность клиентов, сотрудников банка и денежных средств.  <u>Клиенты банка</u>: получают кредит, оплачивают квитанции, производят обмен валюты, получают банковскую карточку</p> <p><b>СРЕДОБРАЗУЮЩИЕ КОМПОНЕНТЫ</b>  — рабочее место <i>менеджера банка</i>– письменный стол, стул, телефон (рабочий, сотовый), компьютер (игрушечный ноутбук), папка с документами (бланки для записей, ручка, печать); <i>кассир</i> – стол, касса или сейф с купюрами (игрушечные деньги), папка для документации (хранения бланков, расписок, чеков), калькулятор;  <i>охранник</i> – стол, стул, телефон.  — ширма с вывесками, терминал.</p>

	<p>— предметы-заместители, неоформленный игровой материал, мягкие игровые модули разного размера, емкость для хранения игрушек.</p> <p>— одежда (рубашки, пиджаки, галстуки, кепки, шляпы для мальчиков, юбки, шарфы, туфли на каблуках, украшения для девочек;</p> <p>— предметы (сумки, кошельки, сотовые телефоны, кредитные карточки, игрушечные деньги, игрушечные паспорта, игрушечные водительские права, ключи, часы).</p> <p>— различный игровой материал для открытия детьми собственного бизнеса: кафе, ресторана, больницы, ветеринарной клиники, супермаркета, салона красоты, модельного агентства, автосервиса, таксопарка и т.д.</p>
<p>Ресурсы для проведения мероприятия: дидактические материалы, ЦОР для организации деятельности</p>	<p>Интеллект-карты; телевизор; значки-определители Презентация</p>
<p><b>Раздел 2.Сценарный план проведения мероприятия</b></p>	
<p><b>1.Распределение ролей.</b> 1.1.Создание воображаемой ситуации. 1.2. Обсуждение сюжета. 1.3.Обсуждение правил игры. <b>(продолжительность в минутах)</b> Описание методических приемов. Способ организации деятельности участниковсюжетно-ролевой игры. Последовательность действий педагога.</p>	<p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ</b> <b>СОЗДАНИЕ ВООБРАЖАЕМОЙ СИТУАЦИИ (2 мин):</b> Воспитатель: ребята, отгадайте загадку: В этом доме все бывают, Сразу бланки заполняют, Вносят в кассу платежи... Что это за дом? Скажи.. Ответы детей: банк Воспитатель: Правильно, это банк. Давайте вспомним, зачем люди ходят в банк? Ответы детей: заплатить за свет, воду, газ, квартиру, детский сад, оформить кредит или банковскую карту, снять деньги или положить, обменять деньги. А в нашем городе есть банки? Как они называются? Ответы детей: «Альфа-банк», «Банк Почта России», «Сбербанк» Воспитатель: А вы хотите на время стать взрослыми и поиграть в игру «Банк» Ответы детей: да Воспитатель: я предлагаю вам открыть новый банк, который называется сберегательный банк, а сокращенно «Сбербанк».</p> <p>Воспитатель: Но банк-это просто здание, а для того, чтобы он работал, нужны сотрудники. Всех сотрудников банка называют специалистами. Специалистов в банке много, но все они выполняют разную работу. У всех сотрудников банка есть такойбейджик. На нем написано кем работает этот специалист, чтобы люди, которые приходят в банк, знали к кому они обращаются. Сейчас мы поиграем в игру «Угадай» и выберем специалистов нашего</p>

банка. Я буду рассказывать, чем занимаются сотрудники банка, а вы вспомните о ком идет речь и назовите этого специалиста.

(После того, как дети отгадали специалиста, выбирают ребенка, который хочет сыграть эту роль, прикрепляют бейджик)

### **ОБСУЖДЕНИЕ СЮЖЕТА (2 мин.):**

Клиент: «Здравствуйте!»

Консультант: «Здравствуйте! Чем могу помочь?»

Клиент: «Я хотел оплатить кредит».

Консультант: «Возьмите талон. Проходите пожалуйста. Талон К-1 первое окно.»

Кассир: «Здравствуйте!»

Клиент: «Здравствуйте! Мне нужно оплатить кредит. Вот деньги и паспорт».

Кассир работает с компьютером, кладет деньги в сейф или кассу, выдает чек. Прощается с клиентом.

Клиент уходит.

Клиент: «Здравствуйте! Мне нужно обменять валюту.»

Консультант: «Пожалуйста. Талон В-1, окно № 2.»

Кассир: «Здравствуйте! Какую валюту вы хотели бы обменять на рубли? Пожалуйста возьмите деньги и пересчитайте правильность выдачи»

Клиент: «Все правильно, спасибо!»

Консультант: «Здравствуйте! Чем могу помочь?»

Клиент: «Здравствуйте! Я хочу снять деньги, вот моя карточка».

Консультант: «Пожалуйста, подойдите к терминалу.»

Клиент: «Извините, я оставил дома очки, не могли бы вы мне помочь?»

Консультант: «Конечно, буду рада вам помочь. Сколько вы будете снимать?(Счет до 10). Пожалуйста, для совершения операции вставьте карту, введите пин-код, выберите операцию, подождите, операция выполняется, заберите деньги, возьмите чек, заберите карту».

Клиент: «Спасибо, до свидания!»

Клиент: «Здравствуйте, мне нужно отправить деньги моей маме».

Консультант: «Талон П-3, окно № 2.»

Кассир: «Здравствуйте, слушаю вас. Сколько денег вы хотели бы перевести? Назовите ФИО вашей мамы? Адрес её регистрации. Деньги отправлены. Ваша мама скоро их получит»

Клиент: «Спасибо»!

Банк объявляет, что все желающие могут получить денежный кредит. Кредитный менеджер



	<p>обговаривает с каждым клиентом какое дело он хочет открыть, почему, сколько денег для этого ему нужно. Каждый клиент предъявляет паспорт, подписывает договор, ставит печать. Кассир выдает деньги. Охранник следит за порядком. косметика, одежда).</p> <p><b>РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РОЛЕЙ (1 мин):</b>  На главные роли дети сами выбирают претендента; Остальные роли распределяются по значкам-определителям, заранее подготовленным, для участников игры.  Для создания воображаемой ситуации воспитатель предлагает воспитанникам создать обстановку банка</p> <p><b>ОБСУЖДЕНИЕ ПРАВИЛ ИГРЫ (1 мин.):</b>  Ждать своей очереди выполнения операции в отделении банка;  Слушать указания директора банка;  Не перебивать товарищей по игре.</p>
<p><b>2. Игровые действия (дети реализуют взятые на себя роли взрослых и отношения между ними).</b></p>	<p><b>ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ:</b>  Охранник открывает банк, приглашает клиентов, консультант встречает и направляет клиентов, задает вопросы: «Чем могу помочь?», «Что вам подсказать». Менеджер осуществляет помощь в решении проблем клиентов, ведет диалог с клиентом. оператор колл – центра консультирует клиентов по телефону, дает инструкции что делать клиенту. Директор руководит всем процессом работы. (игры) и спрашивает о качестве обслуживания  Клиенты приходят со своими вопросами:  1. Клиенту нужно оплатить детский сад по квитанции  2. Клиент забыл пароль от своей карты и не может ей пользоваться  3. У клиента завис банкомат и он не может забрать деньги  4. Клиент потерял карту  5. Директор встречает и провожает клиентов, ведет опрос об удовлетворенности клиентами работы сотрудников.</p>
<p><b>3.Игровое употребление предметов (условное замещение реальных предметов, имеющихся в распоряжении ребенка).</b></p>	<p>Монитор, рация, хлопушка, микрофоны, бэйджики всем участникам программы,: банкомат, , муляжи банковских реквизитов, галстуки, банковские карты, денежные купюры, компьютер-игрушка, кошельки, сумочка.</p>
<p><b>4.Реальные отношения между играющими (разнообразных репликах, замечаниях, посредством которых регулируется весь ход игры). (20 минут)</b></p>	<p>-Уважаемые сотрудники, возьмите, что вам необходимо для работы, приготовьте свои рабочие места, подключите ноутбуки.</p> <p>-Клиенты банка выберите, что вам может понадобиться (деньги, кошельки, карточки, сумки,</p>

паспорта) и ожидайте, вас пригласят.

-Наш банк не может начать работу, в банкомате нет денег. Срочно привезите.

-Сейчас приедет инкассатор, встретьте его и проведите к банкомату

-Сбербанк начинает свою работу.

-Пожалуйста, приглашайте клиентов.

- Уважаемые клиенты, банк открыт, проходите, пожалуйста. Присаживайтесь, не создавайте очередь.

-Уважаемые клиенты нашего банка, мы очень рады вас видеть! У нас вы можете оформить банковскую карту, оплатить квитанции.

-А так же в нашем банке можете получить денежные кредиты на открытие своего дела или приобретение товаров. Подумайте , чем бы вы хотели заняться или что хотели бы купить-приобрести. Не забудьте, что деньги у банка вы берете на время и в конце игры их нужно вернуть в банк.

-У нас работают лучшие специалисты. Если у вас возникли трудности, обращайтесь к нашему консультанту, он всем обязательно поможет.

-Здравствуйте. Чем могу помочь?

-Я хочу оформить кредит

-Для чего вам необходим кредит?

-Я хочу открыть свое дело.

-Сколько вам нужно средств?

-Где вы работаете? Какой у вас размер заработной платы?

-Дайте, пожалуйста, ваш паспорт. Сейчас я все проверю.

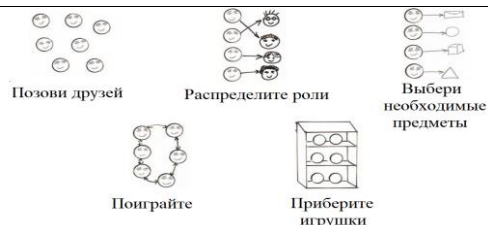
-Мы можем вам предоставить кредит. Но эту сумму вы должны будете вернуть в банк через год . Прочтите договор.

-Вам все понятно? Подпишите, пожалуйста.

-Вот вам кредитная карта..Деньги можете снять в

	<p>банкомате.</p> <p>- Я хочу оплатить счет за газ</p> <p>- Здравствуйте! Мне нужно оплатить детский сад за своего ребенка</p> <p>- Я хочу снять деньги с карточки, но не знаю, как пользоваться банкоматом.</p> <p>- Не могли бы вы мне помочь. Да, конечно помогу. Вставьте карточку в банкомат.</p> <p>- Наберите пин-код. Сколько денег вы хотите снять? (до 10 счет). Наберите сумму. Возьмите ваши деньги. Не забудьте, пожалуйста, карточку.</p> <p>Охранник: Уважаемые клиенты, наш банк закрывается. Провожает последних посетителей. Приходите к нам еще.</p> <p>Администратор банка : Уважаемые сотрудники, рабочий день закончился. Прошу всех убрать свои рабочие места, уберите деньги и документы в сейф, выключите компьютеры. Всем спасибо. Можете идти домой.</p>
<p><b>5. Анализ</b> <b>игры</b> <b>(продолжительность в минутах)</b></p>	<p>Каких героев (роли) мы можем придумать вместе с вами для игры ещё?</p> <p>Воспитатель задает вопросы: Как вы считаете, как вы и ваши друзья справились со своими ролями? Вам понравилась эта игра? А в роли кого вы бы хотели быть в следующий раз? Как вы думаете, что можно сделать, чтобы наша игра была еще интереснее?</p>
<p><b>3. Заключение</b></p>	
<p>Краткий вывод изложенного в методической разработке содержания (не более 3 предложений):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- целесообразность формы методической разработки;</li> <li>- аргументированность ориентации методической разработки на планируемые результаты</li> </ul>	<p>У дошкольников XXI века появились новые игровые роли: банкир, менеджер, клиент, оператор и т.д.) и новые игровые сюжеты «Салон сотовой связи», «Путешествия», «Служба спасения» и т.д.</p> <p>Современный ребенок дошкольного возраста стремится отражать в сюжетно-ролевой игре ту социальную действительность, в которой он живет и в которой развивается. А это означает, что тематика сюжетно-ролевых игр должна меняться с изменениями социума.</p>
<p><b>4. Материально – технические условия</b></p>	
<p>Необходимость и достаточность материально-технического обеспечения методического мероприятия (оборудование, схема)</p>	<p>Интеллект-карты ; телевизор; Презентация</p>
<p><b>5. Список литературы</b></p>	
<p>В соответствии с ГОСТ Р7.05-2008 Список литературы за последние 5 лет.</p>	<p>1. Попова Е.И., Кондрашина А.Ф., Сунцова С.С. Сюжетно-ролевые игры 21 века для социально-коммуникативного развития детей дошкольного</p>

	<p>возраста 5–7 лет. Технологические карты. Предметно-игровая среда. Сценарии сюжетно-ролевых игр : для воспитателей дошкольных образовательных организаций бакалавров направления Педагогическое образование, профиль Дошкольное образование – Ишим : Изд-во ИПИ им. П.П. Ершова (филиал) ТюмГУ, 2018. – 80 с.</p> <p>2. ОТ РОЖДЕНИЯ ДО ШКОЛЫ. Инновационная программа дошкольного образования. / Под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, Э. М. Дорофеевой. — Издание пятое (инновационное), испр. и доп.— М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2019. — с.336</p> <p>3. Логинова Л. Образовательное событие как инновационная технология работы с детьми 3-7 лет: Методическое пособие/Под ред. О.А. Шиян- М.: МОЗАИКА-СИНТЕЗ, 2020.- 88 с.</p> <p>4..Смоленцева А. А. Введение в мир экономики, или как мы играем в экономику</p> <p>5.Стахович Л.В., Семенкова Е.В., Рыжановская Л.Ю. Сборник мини-спектаклей по финансовой грамотности для дошкольников – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2019. –25 с.</p> <p>6.Стахович Л.В., Семенкова Е.В., Рыжановская Л.Ю. Сборник игр для организации занятий по финансовой грамотности в дошкольных учреждениях «Играем вместе» – М.: ВИТА-ПРЕСС, 2019.</p>
<p><b>б. Приложения</b> (обязательное представление).</p>	
<p>Описание методик/упражнения/ и другие материалы</p>	<p><b>Интеллект-карты для проведения сюжетно-ролевой игры:</b></p> <p>Метод интеллект-карт был создан американским учёным и бизнесменом Тони Бьюзенем.</p> <p>Интеллектуальная карта – это уникальный и простой метод запоминания информации, с помощью которого развиваются как творческие, так и речевые способности детей и активизируется мышление.</p> <p>Полезные свойства интеллект-карт</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- наглядность;</li> <li>- привлекательность;</li> <li>- запоминаемость.</li> </ul> <p><i>Общие требования к составлению интеллект – карты</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Лист располагается горизонтально.</li> <li>2.Тема игры располагается в центре страницы. Для ее изображения можно использовать рисунки, картинки.</li> <li>3.Для каждого ключевого момента проводятся расходящиеся от центра ответвления (в любом направлении).</li> <li>4.В процессе моделирования добавляются символы и иллюстрации.</li> </ol> <p><b>Моделирование этапов сюжетно-ролевой игры:</b></p>



Если данную технологическую карту составят дети самостоятельно под руководством воспитателя, то они в дальнейшем легко смогут ее использовать на практике.

Шаг «Поиграйте» для каждого конкретного игрового сюжета и для каждой возрастной группы будет иметь разное содержание.

***Предварительная работа:***

- Просмотр мультфильма «Фиксики – Банкомат»
- Беседы про важность работы специалистов банка. «Зачем приходят люди в банк»
- «Что должен уметь сотрудник банка»
- «В чем сложность работы сотрудников банка»
- Рассказы детей о родителях, которые работают в банке.
- Посещение воспитанниками банка с родителями
- Оформление уголка финансовой грамотности: компьютер, мышка, клавиатура, карты, муляжи денег, примеры валют разных стран, тематические картинки, телефон

**СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ  
ПОДГОТОВИТЕЛЬНОЙ К ШКОЛЕ ГРУППЫ  
«БАНК»**

**Раздел 1. Общие сведения о методической разработке**

Перечень структурных компонентов	Описание методической разработки
<p>Наименование образовательной организации:</p> <p>Ф.И.О., должность носителя практики</p> <p>Контактная информация: мобильный телефон, электронный адрес</p> <p>Тема методической разработки</p> <p>Форма проведения мероприятия</p> <p>Место проведения</p> <p>Целевая группа</p>	<p>БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида"</p> <p>Рабочая группа педагогов БДОУ г. Омска "Детский сад № 214 комбинированного вида": Ю.А. Паньшина, О.Н. Кривошеева, М.А. Шиманская, Т.А. Поморова, М.В. Чернова, А.О. Высоцкая, О.А. Ермишина, К.М. Баланцева, О.П. Разгонова, Е.И. Полозова, К.А. Зайцева.</p> <p>Электронный адрес: <a href="mailto:omskmdou214@mail.ru">omskmdou214@mail.ru</a> Телефон: 58-11-19</p> <p>Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Банк»</p> <p>сюжетно-ролевая игра</p> <p>групповое помещение</p> <p>подготовительная к школе группа</p>
<p>Цель мероприятия</p> <p>Планируемые результаты ФОР ДО</p>	<p>Формирование у детей умение играть в сюжетно-ролевую игру «Банк»; расширение знаний детей о банке и проводимых в нем операциях; формирование коммуникативных навыков</p> <p>Задачи проекта:</p> <p>Образовательные задачи: расширять представления детей о профессиях, связанных с банком (управляющий, консультант, кассир, охранник); развивать и обогащать сюжет игры в «банк»; подводить к самостоятельному созданию игровых замыслов; учить выполнять игровые действия в соответствии с общим игровым замыслом; учить подбирать предметы и атрибуты для игры; обогащать словарный запас по теме «банк»;</p> <p>Воспитательные задачи: воспитывать у детей честность, доброту, ответственность, эмпатию; воспитывать способность к самоограничению и привычку тратить деньги разумно.</p> <p>Оздоровительные задачи: охранять и укреплять здоровье детей; формировать умение рационально использовать финансы для гармоничного развития личности.</p> <p>Личностная активность: возможность осуществлять свободу выбора, поиска и принятия решений (как потратить деньги, какую фирму открыть, как организовать собственное дело, чтобы оно приносило прибыль и т. д.); нахождение в игре каждым ребенком области проявления себя (где я успешен и значим).</p> <p>Получение знаний о «банке».</p> <p>Знание основных операций с наличными средствами.</p> <p>Расширение границ изображаемого в игре «Банк», через проигрывание ситуаций по определенным (тематическим) сюжетам.</p> <p>Овладение детьми норм и правил социального поведения, определенных умений и навыков. Умение детей самостоятельно придумывать разнообразные сюжеты игр, игровых действий, правил, оригинальных замыслов</p>

<p>Регламент работы (краткое описание структурных компонентов методического мероприятия)          Формы организации деятельности воспитанников</p>	<p>Роли и ролевые действия:          Администратор банка: организует работу банка, следит за соблюдением режима работы банка.          Кассир (оператор): Выслушивает клиента, общается, совершает необходимую операцию: принимает деньги от клиентов, обменивает валюту на рубли, принимает переводы, производит оплату по квитанциям          Менеджер (кредитный): оформляет кредиты, дает консультации по получению кредитов          Консультант: выдает талоны на совершение банковских операций, озвучивает номера стоек, помогает клиентам пользоваться банковским терминалом.          Охранник: следит за порядком в банке, обеспечивает безопасность клиентов, сотрудников банка и денежных средств          Клиенты банка: получают кредит, оплачивают квитанции, производят обмен валюты, получают банковскую карту.          Темы сюжетов: «Открытие банка», «Обмен валюты», «Прием платежей»          Рассказ воспитателя на тему: «Профессия кассир-оператор», «Профессия кредитный менеджер», «Профессия консультант банка»          Рассматривание картин и иллюстраций банка.          Проигрывание ситуаций: «Вежливый администратор», «Разговор менеджера с клиентом», «Работа кассира», «Работа инкассатора», «Как оплатить квитанцию по квартплате в банке».          Дидактическая игра: «Сделай покупку», «Рынок одного товара», «Цепочка экономических слов»          Беседа на тему: «Как я побывал в банке», «Валюта разных стран», «Для чего нужен банковский терминал», «О доходах и расходах», «Валюта разных стран»          Просмотр презентации «Я-Банкир»          Чтение художественной литературы: Кларина Л. «Уроки Гнома Эконома и Феи Экономии», Лада И. «Новый дом», Бомент А. «Дом, в котором мы живем», Габе Д. «Работа», Липсиц И. «Удивительные приключения в стране экономии», Корчак Я. «Маленький бизнесмен», Кнышов Л. «Экономика для малышей, или как Миша стал бизнесменом», «Сказочное путешествие Экономикса и его друзей»          Работа с родителями: Рассказ родителей, о том, какими услугами банка они пользуются (ипотечный кредит, кредит на покупку машины, мебели, оплата за коммунальные услуги и т.д.)          Экскурсия родителей с детьми в банк. Консультации «Зачем дошкольникам экономика» «Полезные привычки в быту — тоже экономика»</p> <p><b>СРЕДООБРАЗУЮЩИЕ КОМПОНЕНТЫ</b></p> <p>Средства: банкомат, бейджик, муляжи банковских реквизитов, галстуки, банковские карты, денежные купюры, компьютер-игрушка, кошельки, сумочка.</p>
<p>Ресурсы для проведения мероприятия:          дидактические материалы, ЦОР для организации деятельности</p>	<p>Изготовление макета банкомата, денег, пластиковых карт, табличек-стоек, бейджей с изображением специальностей, паспортов клиентов, платежных извещений, кредитных договоров, шейные платки работников «Солнце-банка»          - планирование в календарных планах;          -разработка сценария;</p>
<p><b>Раздел 2.Сценарный план проведения мероприятия</b></p>	



<p><b>1.Распределение ролей.</b></p> <p>1.1.Создание воображаемой ситуации.</p> <p>1.2. Обсуждение сюжета.</p> <p>1.3.Обсуждение правил игры.</p> <p><b>(продолжительность в минутах)</b></p> <p>Описание методических приемов.</p> <p>Способ организации деятельности участников сюжетно-ролевой игры.</p> <p>Последовательность действий педагога.</p>	<p><b>Воспитатель:</b></p> <p>Дети, послушайте загадку.</p> <p>В этом доме все бывают, сразу бланки заполняют, вносят в кассу платежи...</p> <p>Что это за дом, скажи? (Банк)</p> <p>Как вы догадались, что это банк? <i>(ответы детей)</i></p> <p>- Скажите, а вы были в банке? С кем вы туда ходили? Что там делали родители? <i>(ответы детей)</i></p> <p>Давайте поиграем в игру «Банк»</p> <p>Какое оборудование нам необходимо для игры? <i>(ответы детей)</i></p> <p>Кто будет следить за установкой оборудования? <i>(управляющий банковским офисом)</i></p> <p>Кто будет приходить в банк и зачем? <i>(ответы детей)</i></p> <p>- Давайте распределять роли.</p> <p><i>Воспитатель с детьми обсуждает обязанности исполнения каждой роли.</i></p> <p><i>Сотрудники занимают свои места. Вешают бейджики.</i></p> <p>Когда приходят клиенты, к ним должен подойти консультант поинтересоваться, чем он может быть полезен. Показывает клиенту, куда он может пройти для проведения той или иной операции.</p> <p>Чтобы осуществлять операции с финансами, в банке должны быть деньги и валюта. Кто должен её предоставить? <i>(клиенты, пополняя свои счета, оплачивая коммунальные платежи)</i></p> <p>А если клиент хочет взять кредит? <i>(инкассаторы)</i></p> <p>Кто будет инкассатором, кто водителем автомобиля инкассации?</p> <p><i>Пока дети надевают спецодежду и идут на свои рабочие места, воспитатель создаёт проблемные ситуации для детей-клиентов.</i></p> <p>- Как вы поступите, если не знаете, куда надо пойти, чтобы выполнить свою операцию, что вы будете делать?</p> <p>- К кому вы обратитесь, если недовольны обслуживанием?</p> <p>- Как поступите, если забыли дома банковскую карточку?</p> <p>Дети-клиенты заходят в банк. К ним подходит консультант, помогает разобраться в какой отдел идти.</p> <p>На машине приезжают инкассаторы, загружают банкоматы. Ребёнок ждёт, чтобы снять деньги.</p> <p>Дети-клиенты подходят к своим отделам выполняют операции.</p>
<p><b>2. Игровые действия (дети реализуют взятые на себя роли взрослых и отношения между ними).</b></p>	<p>После подбора атрибутов и после того, как все набранные сотрудники займут свои рабочие места, управляющий говорит: «Уважаемые клиенты банка! Банк начинает свою работу. Пожалуйста, займите очередь. Соблюдайте порядок».</p> <p>Каждый «клиент банка» выполняет необходимую ему операцию (получает кредит, оплачивает квитанции, производит обмен валюты, получает банковскую карточку).</p> <p>При затруднении детей воспитатель использует такие приемы как: объяснение, помощь, напоминание (правила поведения в общественных местах). Если у детей возникает желание поменяться ролями, воспитатель поддерживает его.</p>
<p><b>3.Игровое употребление предметов (условное замещение реальных предметов, имеющихся в распоряжении ребенка).</b></p>	<p>Для создания воображаемой ситуации воспитатель предлагает воспитанникам создать обстановку банка: поставить банкомат и терминал, расставить столы для операторов, поставить кассовый аппарат, и стул для охранника.</p>

<p><b>4.Реальные отношения между играющими (разнообразных репликах, замечаниях, посредством которых регулируется весь ход игры). (продолжительность в минутах)</b></p>	<p>Администратор банка: Работники банка, займите свои рабочие места.  Охранник: Внимание банк открывается ровно в 9 часов. (открывает двери банка). Уважаемые клиенты, банк открыт, проходите, пожалуйста.</p> <p>Диалоги персонажей.  1-й Клиент: Здравствуйте!  Консультант. Здравствуйте. Чем могу помочь?  1-й Клиент. Я хотел оплатить кредит  Консультант. Возьмите талон. Проходите, пожалуйста. Талон К-1 окно №1  Заходит следующий клиент  Консультант: Здравствуйте! Чем могу помочь?  2-й Клиент. Здравствуйте! Мне нужно обменять валюту  Консультант: Пожалуйста. Талон В-1 окно №2  Кассир: Здравствуйте! Какую валюту вы хотели бы обменять на рубли?  Пожалуйста, возьмите деньги и пересчитайте правильность выдачи.  2-й Клиент: Все правильно. Спасибо!  Консультант: Здравствуйте. Чем могу помочь?  3-й Клиент: Здравствуйте! Я хотел бы взять кредит.  Консультант: Пожалуйста. Талон К-2 окно №1  Менеджер: Здравствуйте! Мы рады предоставить вам кредит. Скажите, что вы планируете приобрести? Сколько денежных средств вам не хватает? Дайте, пожалуйста, ваш паспорт. Где вы работаете? Каков у вас размер заработной платы?  Консультант: Здравствуйте. Чем могу помочь?  4-й Клиент: Здравствуйте! Я хочу снять деньги, вот моя карточка.  Консультант: Пожалуйста, пройдите к терминалу.  4-й Клиент: Извините, не могли бы вы мне помочь, я забыл дома очки.  Консультант: Конечно! Буду рада вам помочь, Сколько вы будете снимать-(Счет до 10). Пожалуйста, для совершения операции вставьте карту, введите пин-код, выберите операцию, подождите, операция выполняется, заберите деньги, возьмите чек, заберите карту  4-й Клиент: Большое спасибо за помощь, до свидания!  Консультант. Здравствуйте, Чем могу помочь?  5-й Клиент: Здравствуйте! Мне нужно заплатить за детский сад.  Консультант: Талон О-1окно № 3  Кассир: -Назовите, пожалуйста, ФИО ребёнка. детский сад. Группу.  Сколько будете платить? (клиент называет сумму).  -Возьмите, пожалуйста, квитанцию, всего вам доброго...  Консультант: Здравствуйте. Чем могу помочь?  6-й клиент: Здравствуйте! Мне нужно отправить деньги моей маме.  Консультант: Талон П-3 окно № 2  Кассир: Здравствуйте, Слушаю вас. Сколько денег вы хотели бы перевести ? Назовите ФИО вашей мамы?» Адрес ее регистрации? (клиент называет сумму).  Кассир: Деньги отправлены. Ваша мама скоро их получит.  5-й клиент:-Спасибо.  И т.д.  Администратор: Уважаемые клиенты! Наш рабочий день подошел к концу. Будем рады снова видеть вас в нашем банке.»  Выждав время, по сигналу администратора банка охранник идет провожать последних посетителей со словами: «До свидания, приходите к нам завтра». Закрывает двери банка.</p>
<p><b>5.Анализ игры (продолжительность в минутах)</b></p>	<p>Воспитатель задает вопросы: Как вы считаете, как вы и ваши друзья справились со своими ролями? Вам понравилась эта игра? А в роли кого вы бы хотели быть в следующий раз? Как вы думаете, что можно сделать, чтобы наша игра была еще интереснее? Как вы думаете, кому</p>

	будет интересна наша игра?
<b>3. Заключение</b>	
Краткий вывод изложенного в методической разработке содержания (не более 3 предложений): - целесообразность формы методической разработки; - аргументированность ориентации методической разработки на планируемые результаты	У дошкольников XXI века появились новые игровые роли: банкир, агент, клиент, визажист, оператор и т.д.) и новые игровые сюжеты «Салон сотовой связи», «Путешествия», «Служба спасения» и т.д. Современный ребенок дошкольного возраста стремится отражать в сюжетно-ролевой игре ту социальную действительность, в которой он живет и в которой развивается. А это означает, что тематика сюжетно-ролевых игр должна меняться с изменениями социума.
<b>4. Материально – технические условия</b>	
Необходимость и достаточность материально-технического обеспечения методического мероприятия (оборудование, схема)	презентация «Я-Банкир»
<b>5. Список литературы</b>	
В соответствии с ГОСТ Р7.05-2008 Список литературы за последние 5 лет.	1. «Азы финансовой культуры для дошкольников»: пособие для воспитателей, методистов и руководителей дошкольных учреждений /Л. В. Стахович, Е. В. Семенкова, Л. Ю. Рыжановская. Издательство: Вита-Пресс, 2019 г.Серия: Занимательные финансы. Азы для дошкольников» 2."Методические рекомендации. Пособие для воспитателей дошкольных учреждений. ФГОС ДО"/Л. В. Стахович, Е. В. Семенкова, Л. Ю. Рыжановская. Издательство: Вита-Пресс, 2019 г.Серия: Занимательные финансы. Азы для дошкольников» 3.Сборник игр для организации занятий по финансовой грамотности в дошкольных учреждениях «Играем вместе» /Л. В. Стахович, Е. В. Семенкова, Л. Ю. Рыжановская.Издательство: Вита-Пресс, 2019 г.Серия: Занимательные финансы. Азы для дошкольников» 4.Советы родителям: говорите с детьми о финансах /Л. В. Стахович, Е. В. Семенкова, Л. Ю. Рыжановская.Издательство: Вита-Пресс, 2019 г.Серия: Занимательные финансы. Азы для дошкольников» 5.Художественная литература для организации занятий по финансовой грамотности в дошкольных учреждениях «Читаем, обсуждаем» /Л. В. Стахович, Е. В. Семенкова, Л. Ю. Рыжановская.Издательство: Вита-Пресс, 2019 г.Серия: Занимательные финансы. Азы для дошкольников» 6.Интернет ресурсы: <a href="https://www.google.com/url?q=http://ollforkids.ru/skazkart/1556-muhacokotuha-skazka-s-kartinkami.html&amp;sa=D&amp;ust=1459266865338000&amp;usg=AFQjCNHyU6HVD_ZZWYzFnv4vGgHQa74MVA">https://www.google.com/url?q=http://ollforkids.ru/skazkart/1556-muhacokotuha-skazka-s-kartinkami.html&amp;sa=D&amp;ust=1459266865338000&amp;usg=AFQjCNHyU6HVD_ZZWYzFnv4vGgHQa74MVA</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=sHLzQk1quAg">https://www.youtube.com/watch?v=sHLzQk1quAg</a> 7. Е.Н.Табих, Дошкольникам об экономике, 2007, Минск 8.А.Д.Шатова, Деньги, энциклопедия для детей.
<b>6. Приложения (обязательное представление).</b>	
Описание методик/упражнения/ и другие материалы	

**СЦЕНАРНЫЙ ПЛАН СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ  
СТАРШЕЙ ГРУППЫ  
«ТЕАТР»**



	<p>взаимодействия.  Умеют анализировать, оценивать достижение игровой цели.  Умеют возводить постройки, необходимые для игры.  Демонстрирую знания о театре, работниках театра  Имеют представления о профессиях (режиссер, актер, кассир, билетер, костюмер-оформитель).</p>
<p>Регламент работы (краткое описание структурных компонентов методического мероприятия)  Формы организации деятельности воспитанников</p>	<p>Сценарист – пишет сценарий  Звукорежиссер – отвечает за музыкальное сопровождение  Светорежиссер - отвечает за свет  Актеры – выполняют приказы режиссера  Музыканты – выполняют приказы звукорежиссера  Костюмер – отвечает за наряд (костюмы) актеров  Гример – отвечает за внешний вид и грим актера  Кассир – отвечает за продажу билетов  Контролер – проверяет билеты у входа в зал.  Администратор – провожает в зрительный зал  Буфетчица – продает продукты питания в кафе  Зрители – общаются с гардеробщиком, с кассиром, с буфетчицей, с контролером, с администратором и между собой.  Рассматривание иллюстраций и презентаций по теме «Театр»  Беседа и просмотр презентации «Творческие и технические профессии в театре»  Знакомство с известным персонажем прошлого времени Петрушкой.  Дидактические игры по теме «Театр»: «Угадай, что изменилось?», «Займи свое место», «Составь предложение»  Изготовление театральных билетов и номерков на спектакль «Колобок»  Подготовка стульчиков (кармашки для цветов)  Обновление игровых атрибутов для буфета (конфеты, пирожные, коробочки из-под сока, стаканчики)  Изготовление игровых атрибутов (стойка и вешалка в гардероб, фуражка для контролера).  Изготовление театральной афиши (животных ,елочек и цветов из бумаги по принципу «Оригами»), бумажных цветов.  Изготовление предметов для декораций, костюмов для персонажей спектакля  Прослушивание пьес из детского альбома П.И. Чайковского  Прослушивание и подбор музыкальных отрывков для драматизации сказки «Колобок»  Театральные игры: «Угадай, что я делаю», «Одно и то же по-разному»  «Превращение предмета»  Театральные этюды «Кого встретил колобок в лесу»  Подвижно-имитационные игры: «Покажи характер персонажа сказки», «Карусель» «Угадай, кто я»  Воспроизведение художественной литературы и фольклора:  Чтение стихотворения А. Барто «В театре»  Чтение стихотворения В. Василенко «Ты становишься зрителем»  Чтение стихотворения М.А. Давыдовой «Театральные актеры»  Разучивание текста к драматизации сказки «Колобок».  Составление рассказов "Что я видел в театре", «Кто работает в театре»</p>
<p>Ресурсы для проведения мероприятия:  дидактические материалы, ЦОР</p>	<p>Афиша, ширма для спектакля, ширма для кассы, театральные билеты, денежные купюры, программки, элементы костюмов, вешалка для гардероба, номерки, фартуки и пилоточки для буфетчицы, атрибуты</p>

для организации деятельности	для буфета (конфеты, пирожные, коробочки из-под сока, стаканчики), атрибуты для гримёрной (грим, косметические наборы, парики, куклы, декорации и костюмы)
<p><b>1.Распределение ролей.</b>  1.1.Создание воображаемой ситуации.  1.2. Обсуждение сюжета.  1.3.Обсуждение правил игры.  <b>(продолжительность в минутах)</b>  Описание методических приемов.  Способ организации деятельности участников сюжетно-ролевой игры.  Последовательность действий педагога.</p>	<p>Распределение ролей:  - На главные роли дети сами выбирают претендента, учитывая, важный факт, что в случае, если ребенок не справляется, игра перестает существовать;  - Остальные роли по значкам-определителям, заранее подготовленным, для участников.  - Обсуждение правил игры.  На столе лежат предметы, которые помогут детям в выборе ролей (маски для артистов, билеты для кассиров, номерки для гардеробщицы, ладошки для зрителей, кукольное платье для костюмера, торт для буфетчицы)  <b>Дети занимают свои места и начинают обыгрывать сюжетно-ролевую игру «Театр»</b>  Дети берут сумочки, покупают билеты в кассе театра(используя игрушечные деньги). Дети сдают одежду в гардероб, Проходят в буфет, покупают «сладости», сидят за столиком. В зале ожидания знакомятся с фотографиями актеров участвующих в спектакле и программками к спектаклю. На вход в зрительный зал контролёр проверяет билеты, и помогает зрителям занять свои места в зрительном зале</p>
<p><b>2. Игровые действия (дети реализуют взятые на себя роли взрослых и отношения между ними).</b></p>	<p><b>ПЕРСОНАЖИ ИГРЫ ДОЛЖНЫ ПРОГОВАРИВАТЬ СЛОВА.</b>  <b>Ведущий</b> (костюмер) с ростовой куклой Ванечкой:  Что сегодня происходит  В зале нет свободных мест?  Вдоль по сцене кто-то ходит,  Гордо голову подняв,  Зрители, нас поддержите,  Восхищённый взгляд дарите!  По взмаху палочки волшебной  Все люди верят в чудеса,  Вокруг становятся добрее,  Живёт на свете красота.  А сказок дружный хоровод  К нам сказку в гости приведёт!  Внимание! Внимание!  В зале нашем тишина  Сказку начинать пора!  <b>Дети показывают сказку «Колобок»</b>  <b>Сказочница:</b>Все девчонки и мальчишки,  Знаем, очень любят книжки,  Любят сказки, любят песни...  А чтоб было интересней,  Сказки старые покажем,  Но в стихах о них расскажем,  Звонких песен Колобка  Не слышали вы пока?  Все расселись? В добрый час!  Начинаем наш рассказ...  <b>Рассказчик:</b> На краю села в избушке  Старый дед жил со старушкой.  В доме пусто, вот беда,  Вся закончилась еда.  <b>Дед:</b>Говорит старик старухе:</p>

	<p>«Ты хорошая стряпуха,          Может, где муки найдешь,          Колобок нам испечешь?»  <b>Бабка:</b> Делать нечего, пошла,          По сусекам поскребла          И стакан муки нашла.          Колобочек испекла.          Остывает колобок,          Закипает и чаек.          То-то будет пир горой          Нам вечернею порой.  <b>Колобок:</b> Колобок решил иначе:          Надо сделать жизнь богаче.          Прыг скорее на порог,          И отправился в лесок.  <i><b>Колобок бежит по дорожке поет песню «Песня Колобка»</b></i>  <b>Рассказчик:</b> И в дремучем том лесу          Встретил зайца и лису.          Повстречался и волчок,          Этот серенький бочок.  <b>Колобок:</b> Колобок им всем поведал          О тяжелой жизни деда.          Как им с бабкой не везет,          Все нужда, да недород.  <b>Рассказчик:</b> Следом к ним пришел медведь,          Громко начал он реветь:  <b>Медведь:</b> Я большой и неуклюжий,          Косолапый и смешной.          Я живу в лесу дремучем.          Очень мед люблю пахущий.          Вы возьмите меня в дом,          Пригожусь я вам потом.  <b>Колобок:</b> В дом вернулись с колобком          И решили за столом:  <b>Медведь:</b> Будем старым помогать,          Чтоб пришла к вам благодать.  <b>Дед:</b> По весне вспахали поле,          Дров на зиму накололи.          Посадили огород,          Чтоб родился корнеплод.  <b>Колобок:</b> Колобок - он в доме главный,          Служат все ему исправно.  <b>Рассказчик:</b> Волк с медведем воду носят,          Зайка в доме пылесосит.          Варит лисонька обед,          Всем доволен нынче дед.  <b>Дед:</b> И ушла нужда из дома,          Больше с нею не знакомы.  <b>Вместе:</b> Тут и сказочке конец,          А кто слушал - молодец!</p>
<p><b>3.Игровое</b>                    <b>употребление</b>  <b>предметов</b> (условное <b>замещение</b>  <b>реальных</b>                    <b>предметов,</b>  <b>имеющихся</b>                <b>в распоряжении</b>  <b>ребенка).</b></p>	<p>реквизиты для спектакля – домик, маски;          реквизиты для буфета – вывеска «<i>буфет</i>», касса, деньги,          продукты (пирожные, шоколадки, соки, конфеты, фартук,          шапочка, кукольная посуда (чашки, блюда, поднос);          реквизиты для кассы – окошко-касса, калькулятор, деньги;          реквизиты для контролера – стулья, номера.</p>



<p><b>4.Реальные отношения между играющими (разнообразных репликах, замечаниях, посредством которых регулируется весь ход игры). (продолжительность в минутах)</b></p>	<p><b>Гардеробщица:</b> Очень рада вас видеть в нашем театре. Пожалуйста, возьмите номерок. Не потеряйте номерок, а то будут небольшие неприятности. Уважаемые зрители не забудьте вернуть номерки в гардероб и забрать одежду.</p> <p><b>Кассир:</b> Добрый день! Сколько вы хотите купить билетов? На какой ряд вам продать билет? Вы будете расплачиваться наличными или карточкой? Сохраняйте билеты до конца сеанса. Хорошего вам просмотра. Я очень рада, что пришли к нам на спектакль.</p> <p><b>Буфетчица:</b> Добрый день! Что вы хотите купить? Могу предложить вам вкусное пирожное! Сколько порций мороженого вам принести? Какое мороженое вы любите - клубничное или шоколадное? А что вы будете пить – кофе, чай или сок? Благодарю за покупку. Приходите к нам еще.</p> <p><b>Контролер:</b> Можно ваш билетик? Проходите, пожалуйста, в зрительный зал. У вас билет на первый ряд, проходите. Счастливого вам просмотра! Познакомьтесь, пожалуйста с программкой нашего спектакля. Счастливого вам просмотра.</p> <p><b>Звонит звонок и начинается спектакль. Выходит ведущий.</b></p>
<p>Краткий вывод изложенного в методической разработке содержания (не более 3 предложений):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- целесообразность формы методической разработки;</li> <li>- аргументированность ориентации методической разработки на планируемые результаты</li> </ul>	<p>Благодаря данной игре дети узнали о профессии работников <b>театра</b>, узнали кто такой актер, какими качествами он обладает, какие атрибуты нужны им для работы, как нужно вести себя в <b>театре</b>. Дети с удовольствием играют, принимая на себя разные роли.</p>
<p>Необходимость и достаточность материально-технического обеспечения методического мероприятия (оборудование, схема)</p>	
<p>В соответствии с ГОСТ Р7.05-2008 Список литературы за последние 5 лет.</p>	<p><b>Литература:</b>  Виноградова Н.А., Позднякова Н.В. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников. М., 2010.  Дошкольная педагогика / под ред. В.И. Логиновой, П.М. Саморуковой. М: Просвещение. 2000.  Калиниченко А.В., Миклаева Ю.В. Развитие игровой деятельности дошкольника. М:Айрс-Пресс, 2004.  Михайленко Н.Я., Короткова Н.А.«Организация сюжетной игры в детском саду. М., 2005.  Недоспасова В.А. Растем, играя: средний и старший дошкольный возраст. М., 2002.  Петровский В.А, Кларина Л.М, Смывина Л.А. Построение развивающей среды в дошкольных учреждениях. М., 2006.  Сюжетно-ролевые игры для детей дошкольного возраста / Бойченко Н.А., Григоренко П.Н. Киев, 2008.  Сюжетно – ролевые игры для детей дошкольного возраста / Н.В, Краснокуекова. Ростов на Дону. 2014.</p>
<p><b>6. Приложения</b> (обязательное представление).</p>	
<p>Описание методик/упражнения/ и другие материалы</p>	

