

Технологическая карта

по организации сюжетно-ролевой игры

«Дом моды»

| Цель, задачи | Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры | Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре | Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры(| Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры | Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры) | Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды |
|--|---|---|---|---|--|--|
| <p>Цель: Создание условий для актуализации знаний деятельности дома моды.</p> <p>Образовательные: расширить и закрепить знания детей о работе в доме моды, швейном ателье, формировать первоначальное представление о том, что на изготовление каждой вещи затрачивается много труда</p> <p>Развивающие: способствовать созданию для задуманного игровую обстановку, формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p>Воспитательные: укреплять навыки общественного поведения, благодарить за оказанную помощь и заботу, развивать и укреплять дружеские взаимоотношения</p> | <p>Экскурсия в швейное ателье, в костюмерную детского сада. Беседа с детьми о том, что видели на экскурсии</p> <p>Наблюдение за работой кастелянши в детском саду (ремонтирует одежду).</p> <p>Беседа о труде работников ателье. Встреча с работниками швейного ателье (родители), беседа</p> <p>Чтение произведений: С. Михалков «Заяц портной», Викторов «Я для</p> | <p>Модельер, закройщик, швеи, вышивальщица, гладильщица, кладовщик, кассир-приемщик</p> | <p>Выбор фасона, советы, делают заказ, снятие мерок, раскладка выкроек и крой, примерка, пошив изделий, их отделка, вышивка, глажение, швея сдает готовую продукцию на склад, оплата заказа, получение заказа</p> | <p>«Дочка участвует а конкурсе красоты» «Открывается магазин «Одежда» «Платье для Золушки» Игра-путешествие «Королевство красивых вещей» «Ателье для игрушек»</p> | <p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский</p> | <p>разнообразные ткани на витрине, наборы, содержащие нитки, иголки, пуговицы, наперстки, 2-3 швейные машины, ножницы, выкройки (лекала), сантиметровая лента, стол раскроя, утюги, гладильные доски, фартуки для швеи, журнал мод, трюмо, квитанции.</p> <p>Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей.элементов конструктора для оформления</p> |

| | | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|--|
| <p>между детьми.</p> <p>Активизация словаря: модельер, закройщик, швеи, вышивальщица, гладильщица, кладовщик, кассир-приемщик.</p> | <p>мамы платье шила», Гринберг «Олин фартук».</p> <p>ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя)</p> <p>Рассматривание журналов мод.</p> <p>Изготовление альбома «Образцы тканей».</p> <p>Рассматривание образцов тканей.</p> <p>Беседа «Что из какой ткани можно сшить?».</p> <p>Аппликация «Кукла в красивом платье».</p> <p>Дидактическая игра «Что у тебя шерстяное?»</p> <p>Ручной труд: Ручной труд «Пришей пуговицу».</p> <p>Работа с родителями: Изготовление атрибутов для</p> | | | | <p>сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p> | <p>пространства «Город», «Вокзал», «Школа» «Путешествие» и т.д.)</p> |
|---|--|--|--|--|--|--|

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|
| | игры с привлечением родителей (витрина, гладильные доски, наборы тканей, пуговиц, ниток, лекала выкроек и др.) | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|