Министерство образования и науки Самарской области

Государственное автономное образовательное учреждение дополнительного

профессионального образования (повышения квалификации) специалистов

Самарский областной институт повышения квалификации

и переподготовки работников образования

Итоговая работа

по курсу повышения квалификации ИОЧ

«**Игровые технологии в образовательном процессе ДОУ**»

на тему:

«**Проектирование сюжетно-ролевой игры с детьми**

**дошкольного возраста»**

«Ателье «Модница»

в старшей группе

время обучения: 27.10. – 31.10.2014

Выполнила

Тумаева Елена Юрьевна,

воспитатель,

Кураповский филиал

ГБОУ СОШ с. Богатое

Самарской области

Самара, 2014 г.

*I. Задачи руководства:*

– продолжать формировать представления дошкольников о труде людей разных профессий;

– расширять у детей представления о труде работников ателье;

– формировать игровую деятельность:

а/ развивать сюжет;

б/ познакомить с новыми ролями (заказчик, приёмщица, портниха, заведующая ателье); обучить игровым ролевым действиям (взаимодействие по ходу игры, осуществление замысла, распределение ролей, планирование, подбор атрибутов, оборудование места игры);

– развивать воображение, мышление, диалогическую речь;

– помогать детям налаживать взаимодействия в совместной игре (взаимопомощь, внимание, культура общения);

– закреплять умения правильно пользоваться атрибутами.

*II. Подготовка к игре.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Дата** | **Изготовление атрибутов** | **Обогащение впечатлениями** | **Обучение игровым приемам** |
| сентябрь | Оформление угол-ка сюжетно-роле-вой игры «Ателье»: стеллажа с тканя-ми, манекена. | Беседы с детьми на тему: «Ателье мод», «О труде взрослых в ателье» – дети узнали, что работники «Ателье мод» владеют разными профессиями, шьют одежду. Создавая свои модели, они помогают людям  красиво одеваться, элегантно выглядеть.  Чтение литературных произведений Б. Заходер «Портниха», Дж. Родари «Чем пахнут ремесла», С. Михалков «А что у вас?», М. Майн «Пуговица», Г.-Х.Андерсен «Новый наряд короля», | У детей расшири-лись представления о том, что труд в ателье – коллектив-ный, что от добро-совестной рабо-ты    одного чело-века зависит каче-ство труда другого.  Расширение пред-ставлений о труде взрослых. |
| октябрь | – бумажные деньги, пластиковые кре-дитные карты;  – бланки заказов;  – «ценники» на тка-ни;  – бейджики с услов-ным изображением ролей;  – каталог одежды для ателье мод. | Предложить родителям провести вместе с детьми экскурсии в ателье, магазины «Ткани», «Одежда». Детям была показана обстановка ателье, объяснено назначение стендов, та-бличек, понаблюдали   за трудом ра-ботников ателье,  обратили внимание на слаженность в их работе. Понаблю-дали, как покупатели примеряют одежду. Уточнили, что одежда бывает разных размеров. Научились разли-чать и правильно называть детали одежды. | Дети применяли свои знания в угол-ке ИЗО: рисовали эскизы одежды, раскрашивали, при-думывали узоры, делали апплика-цию, изготавлива-ли каталог одежды для ателье мод. |

*Перспективный план подготовки к игре «Ателье»*

1) приемы, направленные на обогащение впечатлений: экскурсия в ателье по пошиву одежды, наблюдение за действиями швеи и других работников ателье, рассматривание швейной машины, сантиметровой ленты для снятия мерок, манекена, швейных принадлежностей, выкроек одежды, лекало и др.; рассматривание фотоальбома «Ателье»; беседа о работе ателье по пошиву одежды;

2*) Составление плана-сюжета:*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Сюжеты** | **Роли** | **Атрибуты** | **Игровые действия** | **Речевые обороты** |
| Пошив карнавальных костюмов для кукол | Швея | Спецодежда, швей-ная машинка, мел, сантиметровая лента для снятия мерок, рулоны тканей, ма-некен, набор ниток разных цветов, порт-няжные ножницы, выкройки одежды. | Принимает заказ, пред-лагает фасон для заказа, снимает мерки, подби-рает ткань для пошива, выкройку по заказу, рас-кладывает ткань на сто-ле, обводит выкройку на ткани мелом, вырезает, прошивает детали на швейной машине, про-водит примерку заказан-ной одежды, передаёт заказ заказчику. | – Что Вы хотите заказать?  –  Я бы вам посо-ветовала… |
| Приёмщица | Бланки заказов, руч-ка, журналы мод. | Оформляет заказ, следит за порядком в ателье. | – Спасибо за заказ. |
| Заказчик | Отрез ткани для кар-навального костюма, рисунок костюма, деньги в кошельке. | Приходит в ателье, об-ращается с просьбой сшить карнавальный костюм для куклы, пред-лагает рисунок костюма, приходит на примерку, расплачивается за вы-полненный заказ. | – Я бы хотела за-казать карнаваль-ный костюм для куклы.  – Я придумала и нарисовала, какой нужен костюм моей кукле.  – Спасибо за ра-боту, я довольна. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Сопутствующие сюжеты** | **Роли** | **Атрибуты** | **Игровые действия** | **Речевые обороты** |
| Поездка на ав-тобусе из дет-сада в ателье | Водитель | Руль, стулья для пассажиров. | Подъезжает к остановке автобуса, сажает пасса-жиров, обилечивает, до-езжает до остановки «Швейное ателье», пас-сажиры выходят из автобуса, автобус едет дальше по маршруту. | – Проходите,пожа-луйста.  – Оплатите, пожа-луйста, за проезд.  – Возьмите, пожа-луйста, Ваш билет. |
| Пассажир | Деньги в кошельке. | Заходит в автобус, са-дится на своё место, оп-лачивает проезд, выхо-дит из автобуса на нуж-ной остановке. | – Возьмите, пожа-луйста, деньги за проезд.  – Остановите, по-жалуйста, на оста-новке «Швейное ателье».  – Спасибо. |

3)  Атрибуты к игре: цветная бумага, картон, линейка, сантиметровая лента, ножницы, кошельки, сумки, образцы тканей, зеркало, выкройки, бланки заказов.

4) Оборудование места игры: вывеска «Ателье», стол швеи, стол приёмщицы, автобус из стульев.

*III. Ход игры.*

1) приемы создания интереса к игре.

*Воспитатель берёт 2 кукол и подходит к детям.*

*Воспитатель.* Ребята! Мне утром куклы рассказали о своей беде. Они тоже хотят

встречать Новый год, но у них нет карнавальных костюмов. И они не знают, что им делать?

*Дети предлагают свои варианты решения проблемы кукол.*

*Воспитатель.* Мы с вами так заняты подготовкой к встрече Нового года. Я предлагаю заказать карнавальные костюмы для кукол в швейном ателье.

2) сговор на игру:

* определение плана-сюжета;
* планирование игры;
* распределение ролей;
* создание воображаемой ситуации – полное оборудование ателье, определение места для игры, постройка автобуса и др.;

3) приёмы обучения игровым действиям:

* показ игровых действий;
* участие воспитателя в игре;

4) приёмы поддержания и развития игры:

* участие педагога во второстепенных ролях;
* показ новых игровых действий;
* напоминание, вопросы;
* оценка;

5) приёмы формирования взаимоотношений в игре:

* напоминания о взаимоотношениях;
* поощрение вежливости.

*IV. Окончание игры.*

*Воспитатель.* Ребята, что мы с вами хотели сделать?

*Лиза.* Сшить в ателье карнавальные костюмы для наших кукол.

*Воспитатель*. Получилось это у нас?

*Саша.* Получилось.

*Воспитатель.* Что должна была сделать швея в ателье?

*Алина.* По нашему рисунку сшить карнавальный костюм для кукол.

*Воспитатель.* Получилось это у неё?

*Лиза*. Конечно, получилось. Наши куклы в красивых карнавальных костюмах.

*Воспитатель.* Я думаю, что наши куклы довольны. Они нарядные и весёлые, но

ёлочки у них красивой нет. Как и где они будут встречать Новый год?

*Саша.* Давайте подарим им красивую ёлку.

*Воспитатель.* А где же мы возьмём ёлочку?

*Алина.* Сами сделаем и украсим игрушками.

*V. Оценка игры*

* оценка взаимоотношений
* оценка действий в соответствии с взятой на себя ролью.

*Воспитатель:* Ребята вам понравилось играть? Что нового вы узнали? Что вам понравилось больше оказывать услугу или получать ее? Что необходимо сделать, если у вас нет наряда на праздник? Как необходимо общаться друг с другом? Давайте поблагодарим друг друга за хорошую работу.