

Технологическая карта
по организации сюжетно-ролевой игры
«Дом моды» в мастерской «ЭкономБург»

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
Цель: создание условий для актуализации знаний деятельности дома моды. 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 Развивающие: способствовать созданию для задуманного игровую обстановку, формированию умения творчески развивать сюжеты игры. Воспитательные: укреплять навыки общественного поведения, благодарить за оказанную помощь и заботу, развивать и укреплять дружеские взаимоотношения	Экскурсия в швейное ателье, в костюмерную детского сада. Беседа с детьми о том, что видели на экскурсии Наблюдение за работой кастелянши в детском саду (ремонтирует одежду). Беседа о труде работников ателье. Встреча с работниками швейного ателье (родители), беседа Чтение произведений: С. Михалков «Заяц портной», Викторов «Я для	Модельер, закройщик, швеи, вышивальщица, гладильщица, кладовщик, кассир-приемщик	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	«Дочка участвует а конкурсе красоты» Открывается магазин «Одежда» «Платье для Золушки» Игра-путешествие «Королевство красивых вещей» «Ателье для игрушек»	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	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. Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей(схем, моделей, элементов конструктора для оформления

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

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