

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Зоопарк».

Цель: Формировать умение детей действовать в соответствии с новыми ролями в игре – смотритель зоопарка, ветеринар, посетитель. Расширять представление о жизни животных в зоопарках и дикой природе. Стимулировать развитие коммуникативных навыков, умения соблюдать нормы поведения в общественных местах. (См. табл. 1)

Таблица 1.

Предварительная работа	Сюжетная линия	Действия детей	Действия воспитателя
<ol style="list-style-type: none"> 1. Знакомство с дикими животными через беседы, чтение энциклопедий и художественной литературы. 2. Рисование «Животные наших лесов». 3. Лепка «Медведи». 4. Сборка фигурок диких животных из кубиков Лего – конструктора по готовым схемам. 5. Экскурсия в зоопарк с родителями. 6. Составление рассказов на тему «Мы ходили в зоопарк». 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Организация зоопарка. 2. Уход за животными (кормление, лечение). 3. Покупка билетов в кассе и посещение зоопарка детьми. 4. Рассказ смотрителя о животных зоопарка. 5. Приезд ветеринара, осмотр животных. 6. Приезд водителя, доставка корма. 7. Ремонт зоопарка, Строительство новых вольеров. 8. Поступление новых животных. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Смотритель: ухаживает за животными, кормит, принимает вновь поступивших животных, рассказывает посетителям о животных; 2. Ветеринар: осматривает животных, лечит; 3. Кассир: продаёт билеты в зоопарк, вешает афишу; 4. Посетители: покупают билеты, наблюдают за животными, задают вопросы смотрителю. 5. Водитель: привозит корма для животных или новых животных в зоопарк; 	<p>В роли посетителя может задать вопросы смотрителю о животных, о правилах зоопарка;</p>
<p>Оборудование: Фигурки диких животных из Лего – конструктора, корм для животных, лекарства, касса, билеты, афиша, одежда смотрителя и ветеринара, атрибут для водителя.</p>			



Технологическая карта сюжетно-ролевой игры

«Агентство недвижимости».

Цель: Расширять представления детей о труде взрослых, формировать умение выполнять ролевые действия работников агентства (администратор, агент, кассир, клиент). Развивать коммуникативные умения, воспитывать доброжелательные отношения со сверстниками. (см.табл.2)

Таблица 2.

Предварительная работа	Сюжетная линия	Действия детей	Действия воспитателя
<ol style="list-style-type: none"> 1. Знакомство с профессиями взрослых. 2. Знакомство с работой агентства недвижимости (рассказ мамы о своей работе, виртуальная экскурсия). 3. Конструирование из Лего на тему «Домики». 4. Конструирование в самостоятельной деятельности объектов 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Визит клиента в агентство. Агент знакомит клиента с имеющейся недвижимостью, помогает выбрать подходящий дом. 2. Оформление сделки, составление договора купли-продажи, расчёт через кассу. 3. Приём на работу новых 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Агент: беседует с клиентами, показывает фото домов, рассказывает о них, подписывает договор с клиентом. 2. Администратор: встречает клиентов, направляет их к свободному агенту, проводит собеседование с потенциальными сотрудниками 3. Клиент: приходит в агентство, 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Вступает в игру в роли агента для наглядного показа ролевых действий 2. В роли клиента задаёт вопросы агенту, побуждая его действовать в соответствии с ролью.

<p>недвижимости (высотный дом, замок).</p> <p>5. Подготовка оборудования.</p>	<p>сотрудников, собеседование.</p>	<p>беседует с администратором, агентом, рассматривает фото, выбирает, подписывает договор, производит расчёт в кассе, получает документы и дом.</p> <p>4. Кассир: производит финансовый расчёт с клиентом, оформляет чек.</p>	
---	------------------------------------	---	--

Оборудование: Дома из Лего – конструктора, фото домов, бланки договоров, условные деньги, пластиковые карты, касса, условный компьютер, рекламные буклеты, паспорт, бумажник, ручки, атрибуты для сотрудников агентства.



Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Музей военной техники».

Цель: Формировать у детей умение брать на себя роль экскурсовода и действовать в соответствии с ней, применять в игре полученные ранее знания об окружающей действительности в ходе экскурсий, наблюдений. Стимулировать развитие связной речи, речевого этикета. Закрепить знание правил поведения в общественных местах. (см. табл. 3)

Таблица 3.

Предварительная работа	Сюжетная линия	Действия детей	Действия воспитателя
<ol style="list-style-type: none"> 1. Рассматривание иллюстраций военной техники, армии; 2. Экскурсия на выставку военной техники; 3. Экскурсия в музей; 4. Чтение произведений художественной литературы военной тематики; 5. Рисование «Танк»; 6. Просмотр Мультфильмов «Боевые машины», «Наша Армия самая сильная»; 7. Конструирование военной техники из кубиков Лего. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Организация выставки военной техники; 2. Рассказ экскурсовода об экспонатах выставки; 3. Посещение выставки детьми; 4. Продажа билетов в кассе; 5. Услуги фотографа. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Посетители: покупают билеты, рассматривают экспонаты, задают вопросы экскурсоводу, фотографируются; 2. Экскурсовод: готовит выставку, рассказывает об экспонатах, отвечает на вопросы посетителей; 3. Кассир: продаёт билеты на выставку; 4. Фотограф осуществляет фотосъёмку посетителей. 	<p>В роли посетителя задаёт вопросы экскурсоводу, помогая более полно рассказать о военной технике, разрешает конфликты.</p>

Оборудование: Военные машины из Лего конструктора, микрофон, касса, билеты, фотоаппарат, сумочки, деньги или пластиковые карты.



Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Автосалон».

Цель: Расширение представлений о профессиях взрослых, автомобилях. Развитие умения принимать на себя роли в соответствии с сюжетом игры, планировать свои действия, договариваться. (см. табл. 4)

Таблица 4.

Предварительная работа	Сюжетная линия	Действия детей	Действия воспитателя
1. Знакомство с разными видами транспорта. 2. Рисование «Транспорт». 3. Оформление альбома с фотографиями из журналов «Автомобили». 4. Знакомство с работой автосалона (экскурсия, беседа). 5. Конструирование из Лего – конструктора «Автомобили». 6. Подготовка оборудования.	Визит клиента в автосалон, беседа с консультантом, осмотр автомобилей, тест – драйв, подписание договора купли-продажи, расчёт через кассу, услуги автосервиса.	1. Клиент: задаёт вопросы консультанту, тестирует автомобили, подписывает договор, производит оплату в кассе, загоняет автомобиль на техническое обслуживание. 2. Консультант: рассказывает клиенту об автомобилях, показывает каталоги, заключает договор, направляет клиента в кассу. 3. Кассир: принимает платежи, выдаёт чеки, беседует с клиентом. 4. Сотрудник автосервиса:	В роли клиента задаёт вопросы консультанту, помогая ему выполнить ролевые действия.

		осматривает автомобили, меняет масло, накачивает колёса, выписывает квитанцию, направляет клиента в кассу.	
--	--	--	--

Оборудование: Автомобили из Лего – конструктора, каталоги автомобилей, бланки договоров, кассовый аппарат, чеки, условные деньги, пластиковые карты, компьютер, одежда для сотрудников автосалона, инструменты для технического обслуживания автомобилей.



Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Салон сотовой связи».

Цель: Продолжать формировать у детей умение брать на себя роль в игре и действовать в соответствии с ней, применять в игре полученные ранее знания об окружающей действительности. Стимулировать развитие связной речи, речевого этикета. Воспитывать уважительное отношение к профессиям взрослых. (см. табл. 5)

Таблица 5.

Предварительная работа	Сюжетная линия	Действия детей	Действия воспитателя
1. Беседа о работе салона сотовой связи, о профессиях	1. Клиенты посещают салон сотовой связи, где	1. Продавец – консультант: знакомит клиентов с	В роли клиента помогает организовать игру, общаясь с продавцом –

<p>продавца – консультанта, оператора сотовой связи.</p> <p>2. Посещение салона сотовой связи индивидуально с родителями.</p> <p>3. Конструирование из деталей Лего «Мобильный телефон».</p> <p>4. Подготовка оборудования.</p>	<p>продавцы-консультанты знакомят их с новыми марками телефонов.</p> <p>2. Клиент покупает телефон, продавец оформляет документы, подключает к сотовому оператору.</p> <p>3. Приём платежей.</p> <p>4. Настройка телефона, интернета.</p>	<p>новыми марками телефонов, осуществляет продажу, оформляет документы, принимает платежи, помогает настроить телефон.</p> <p>2. Клиент: Приходит в салон, беседует с продавцом, рассматривает каталоги, покупает, оплачивает покупку или услуги оператора сотовой связи.</p>	<p>консультантом, помогает ему действовать в соответствии с ролью.</p>
---	---	---	--

Оборудование: сотовые телефоны из деталей Лего, компьютер, кассовый аппарат, бланки документов, ручки, каталоги телефонов, сим-карты, бейджи, атрибуты одежды для сотрудников салона.

