

**Технологическая карта
по организации сюжетно-ролевой игры
«Сувенирная лавка»**

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры	Определен ие основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры(игровые действия	Развитие и усложнение основной и сопутствующих 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: использование возможностей сюжетно-ролевой игры в обогащении представлений детей о финансовой грамотности.</p> <p>Задачи: Закреплять представление детей о разнообразии товаров в сувенирной лавке; Закреплять знания о пользе сувенирных лавок. Побуждать детей совершать элементарные финансовые операции, используя умение считать в пределах двадцати (покупка товара). Воспитывать интерес и желание к совместной игре.</p>	Беседа о понятиях: сувенир, сувенирная лавка, открытка, мастер-класс для обогащения словаря детей. Загадки о магазине, сувенирной лавке. Беседа о профессии продавца, «Как я ходил в магазин», финансовых операциях (покупка). Экскурсия в магазин. Встреча детей с мамой, которая работает продавцом в магазине. Рассматривание картин или фотоиллюстраций о работе магазина; фотовыставка Сувениры с отпуска», участие в неделе «Народная игрушка - матрёшка», Чтение литературных произведений: Б. Воронько «Сказка о необычных покупках»;	Директор лавки, продавец, кассир, покупатель и, водитель, грузчик, уборщица.	Воспитатель при помощи помощника воспитателя или второго воспитателя показывает модель проигрывания сюжета конкретной игры (В данном случае модель №3 «сувенирная лавка»), дети участвуют в проигрывании модели в виде косвенных участников. Затем воспитатель обозначает детям проблемную ситуацию (отправка посылки, покупка открыток, оплата коммунальных услуг), после чего обговаривают пути ее решения и способы развертывания сюжета. Затем, при помощи распределяют роли, подбирают необходимые атрибуты, и начинают игру. Воспитатель осуществляет косвенное руководство,	«Сувенирная лавка», «Сувенирная мастерская».	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.	пластиковая раздвижная ширма, макет бумажной ширмы на липучках, деньги, открытки, магниты, брелки, касса, деньги, стол.

<p>Активизация словаря: сувенир, открытка, сувенирная лавка, мастер-класс.</p>	<p>Дидактические игры: «Кто больше назовет предметов для магазинов: «Игрушки», «Продукты», «Посуда», «Одежда», «Кто больше назовет действий»; рисование «Магазин сувениров»; Лепка «фигурки для магазина подарков»; изготовление детьми и родителями атрибутов к игре, сувениров - для благотворительной ярмарки.</p>		<p>включаясь в игру в той или иной роли виде разных персонажей. После завершения игры, согласно технологической карты, дети наводят порядок, убирают атрибуты по своим местам.</p> <p>Вариативность игры: из кейса выбираются две или три игры и разыгрываются одновременно. Например, клиент приходит в сувенирную лавку покупает сувениры и идет на почту отправлять подарок в посылке. Или в сувенирной лавке проводятся мастер-классы по изготовлению сувениров.</p>		<p>Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (банк, почта, туристическое агенство), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	
---	---	--	---	--	--	--

