

*Комоляткина Екатерина Александровна, воспитатель
муниципального бюджетного дошкольного
образовательного учреждения
Центра развития ребёнка-детского сада №7 «Ромашка»
города Новоалтайска Алтайского края*

**Консультация
«Использование технологической карты
для организации сюжетно-ролевой игры»**

Игра – самоценная форма активности ребёнка дошкольного возраста. Замена игры другими видами деятельности обедняет личность дошкольника, тормозит развитие общения как со сверстниками, так и со взрослыми, обедняет эмоциональный мир ребёнка. Следовательно, своевременное развитие игровой деятельности, достижение ребёнком творческих результатов в ней является особенно важным.

В этой связи организация сюжетно-ролевой игры требует систематического, поэтапного влияния на нее, поэтому очень важно правильно её организовать.

Обучение игре представляет собой механизм естественной помощи воспитателя ребёнку. Оно включает непосредственное взаимодействие воспитателя с детьми в игре, наблюдение за игрой детей, изучение детских возможностей и перспектив развития игры.

Для начала вспомним все структурные компоненты сюжетно-ролевой игры:

1. игровой замысел
2. сюжет
3. содержание игры
4. роль
5. игровое действие

Игровой замысел - это определение того как и во что будут играть дети. Он формируется в речи, отражается в игровых действиях, По игровому замыслу Сюжетно ролевые игры можно разделить на следующие группы:

1. Отражающие быт (игры в «семью», «детский сад», «магазин» и т.д.);
2. Отражающие труд человека (строительство домов, постройки зданий, дорог);
3. Отражающие традиции (праздники, встречу гостей, дни рождения т. д.).

Сюжет игры – представляет собой отражение определенных действий, событий, взаимоотношений из жизни и деятельности окружающих.

Содержание игры – воплощается самим ребенком с помощью роли, которую он берет.

Роль – реализация сюжета и главный компонент сюжетно-ролевой игры..

Ролевое действие - это сама деятельность ребенка в роли.

Принципы организации сюжетно-ролевой игры в ДОУ

1 принцип: играем вместе с детьми.

Занимаем позицию эмоционального партнера, с которым ребенок чувствует себя на равных и может сам проявлять инициативу включения вас в игру и выхода из нее

2 принцип: играем с детьми на протяжении всего дошкольного возраста, но на каждом этапе будем развешивать игру таким образом, чтобы детям было легко усваивать новый, более сложный способ ее построения.

3 принцип: с младшего возраста и далее на каждом этапе формируем игровые умения при этом одновременно ориентируя ребенка, как на осуществление игрового действия, так и на пояснение его игрового смысла .

Комплексный метод руководства сюжетно-ролевыми играми

В ходе комплексного руководства сюжетно – ролевой игрой выделяют 4 группы задач ("Методика комплексного руководства сюжетно-ролевой игрой" Е.В. (Екатерина Васильевна)Зворыгина и Н.Ф.(Надежда Федоровна) Комарова).

1 - задачи, направленные на развитие сюжета игры.

2 - задачи, направленные на развитие игры как деятельности (цель, мотив, средства, способы, результат).

3 - задачи формирования взаимоотношений.

4 - задачи формирования самостоятельности и творчества.

Эти задачи решаются 4 компонентами комплексного руководства:

1 компонент - ознакомление с окружающим (планомерное педагогически активное обогащение жизненного опыта детей);

2 компонент - обогащение игрового опыта (совместные (обучающие) игры педагога с детьми, направленные на передачу им игрового опыта традиционной культуры игры);

3 компонент - обогащение предметно-игровой среды (своевременное изменение предметно-игровой среды с учетом обогащающегося жизненного и игрового опыта);

4 компонент - активизирующее общение взрослого с детьми (активизирующее общение взрослого с детьми, направленное на побуждение их к самостоятельному применению в игре новых способов решения игровых задач и новых знаний о мире).

Приемы руководства сюжетно-ролевой игрой дошкольников

Приемы руководства сюжетно ролевыми играми дошкольников традиционно делятся на прямые и косвенные.

Косвенные приемы руководства.

Осуществляются путем обогащения знаний детей об окружающем мире, обновления игрового материала и т.д., без непосредственного вмешательства в игру. Это сохраняет самостоятельность детей в процессе игры.

Сюда относятся такие виды:

1.наблюдения;

2.целевые прогулки;

3.экскурсии

4. беседы;

5.чтение художественной литературы;

6.просмотр кино, видеофильмов;

7.Тематические занятия (особенно речевые)

8. Рассматривание иллюстраций;

9. Знакомство с предметами-заменителями и способами их использования;

10. Игры (конструктивные, дидактические, подвижные, игры-имитации);

Следующий прием косвенного руководства – добавление новых игрушек и создание игровой обстановки до начала игры, с целью вызвать интерес к новой теме или обогатить содержание уже существующей. Игрушки должны находиться в свободном пользовании для детей. Обстановка в игровом уголке время от времени должна меняться, но с осторожностью, чтобы не навязывать игру вопреки желанию.

Прямые приемы – непосредственное включение педагога в игру

1. Ролевое участие в игре

2. Показ образца игрового действия

3. Беседа о содержании предстоящей игры

4. Предложение готового сюжета игры

5. Помощь в распределении ролей, подборе игрушек, атрибутов

Воспитатель оказывает влияние и на выбор темы и на развитие ее сюжета, помогает детям распределять роли, наполняя их нравственным содержанием.

Наиболее эффективным способом руководства является **участие самого педагога в игре**. Через выполняемую им роль, он воздействует на развитие содержания игры, помогает включению в нее всех детей, особенно робких, застенчивых, пробуждает в них уверенность в своих силах. При непосредственном участии в играх, часто совсем не главную, эпизодическую роль занимает воспитатель. Но и в этой роли можно незаметно руководить игрой, направлять ее, будить воображение детей, в результате чего возникают новые эпизоды, о которых дети сами раньше не догадывались.

В зависимости от возраста детей, те или иные приемы руководства применяются в разной степени и решают разные задачи.

Разобрав все структурные элементы игры, имея четкое представление о её структуре, можем переходить к работе с технологической картой, которая поможет воспитателю стать привлекательным для ребенка игровым партнером, который приносит в детскую игру новое содержание и новые умения и включает: включают описание:

- цели и задач;
- предварительную работу;
- создание развивающей предметно-игровой среды;
- главных и второстепенных ролей;
- предполагаемых игровых действий;
- вариантов начала игры;
- руководства игрой;
- вариантов окончания игры;
- анализа игры;
- игр-спутников

**Технологическая карта
по организации сюжетно-ролевой игры
«Супермаркет»**

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 (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: создание условий для формирования представлений о деятельности супермаркета, о трудовых обязанностях работников супермаркета и о результатах труда.</p> <p>Образовательные: Расширить знания детей о работе продавца в магазине.</p> <p>Развивающие: развивать умение самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать</p>	<p>Встреча детей с мамой, которая работает продавцом в магазине. Просмотр видеofilьма о работе продавца. Беседа с детьми.</p> <p>Этическая беседа о поведении в общественных местах.</p> <p>Беседа с детьми «Как я с мамой ходил в магазин (овощной, продуктовый, электробытовых товаров, хозяйственный)»</p> <p>Рассказ воспитателя о профессии продавца.</p> <p>Составление детьми рассказов на тему «Что мы умеем?»: «Как купить хлеб в булочной?», «Как перейти дорогу, чтобы</p>	<p>Директор магазина, продавец, кассир, покупатель и, водитель, грузчик, уборщица.</p>	<p>Водитель привозит на машине товар, грузчики разгружают, продавец раскладывают товар на полках. Директор следит за порядком в магазине, заботится о том, чтобы в магазин во время завозился товар, звонит на базу, заказывает товар. Приходят покупатели. Продавец предлагает товар, показывают, взвешивают. Покупатель оплачивает покупку в кассе, получает чек. Кассир получает деньги, пробивает чек, дает покупателю сдачу, чек. Уборщица убирает помещение.</p> <p>В магазине работает продавец, продает хлеб, молоко, овощи,</p>	<p>«В овощном магазине», «Одежда», «Продукты», «Ткани», «Сувениры», «Кулинария», «Книги», «Спорттовары».</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</p>	<p>Весы, касса, халаты, шапочки, сумки, кошельки, ценники, товары по отделам, машина для перевозки товаров, оборудование для уборки.</p>

<p>сюжеты игры.</p> <p>Воспитательные: Воспитывать уважительное и вежливое отношение к работе продавца. вызвать у детей интерес к профессии продавца. Формировать навыки культуры поведения в общественных местах, воспитывать дружеские взаимоотношения</p> <p>Активизация словаря: продавец, покупатель, платить в кассу, витрина, товар, весы, кассир, взвешивать, заворачивать вещи, названия продуктов, бытовых приборов, одежды.</p>	<p>попасть в магазин?», «Где продают тетради, карандаши?» и т.д.</p> <p>Рассматривание картин или фотоиллюстраций о работе магазина.</p> <p>Чтение литературных произведений: Б. Воронько «Сказка о необычных покупках» и др.</p> <p>Дидактические игры: «Кто больше назовет предметов для магазинов: «Игрушки», «Продукты», «Посуда», «Одежда», «Кто больше назовет действий».</p> <p>Рисование «Магазин продуктов»</p> <p>Лепка «Овощи-фрукты для магазина»</p> <p>Изготовление с детьми атрибутов к игре (конфеты, деньги, кошельки, пластиковые карты, ценники и т.д.)- ручной труд.</p>	<p>фрукты, конфеты. Продукты взвешивают на весах.</p> <p>Продавец вежливо разговаривает с покупателями.</p> <p>Покупатели складывают покупки в сумку или в корзинку.</p> <p>Покупатели платят деньги в кассу кассиру – он выдает им чеки.</p> <p>Продавец получает чеки и взвешивает продукты, отпускает товар.</p> <p>Магазин игрушек – выбираем самую красивую игрушку, продавец показывает, как с ней играть.</p> <p><u>Магазин готовой одежды</u> – примеряем сыну или дочке красивую одежду. Вежливо разговариваем с продавцом.</p> <p>Магазин посуды – выбираем посуду, какую нам надо, правильно называем ее.</p> <p><u>Магазин тканей</u> – правильно называем ткань, которую хотим купить. Продавец отрезает ткань, заворачивает покупку, принимает деньги от покупателей.</p> <p><u>Магазин обуви</u> – примеряем сыну или дочке обувь, правильно называем ее.</p> <p>Продавец вежлив с</p>	<p>среды, вести коррекцию игровых отношений.</p> <p>Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	
--	--	---	---	--

покупателями

Технологическая карта

по организации сюжетно-ролевой игры

«Строительная компания»

<p>Цель, задачи</p>	<p>Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры</p>	<p>Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре</p>	<p>Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры</p>	<p>Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры</p>	<p>Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)</p>	<p>Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды</p>
<p>Цель: создание условий для формирования представлений о строительстве, его этапах; закреплять знания о рабочих профессиях и результатах труда. Образовательные: формировать конкретные представления о строительстве, его этапах; закреплять знания о рабочих профессиях; Строить модель по схеме. Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую</p>	<p>Экскурсия на стройку. Беседа со строителями. Рассматривание картин, иллюстраций о строительстве и беседы по содержанию. Чтение сказки «Теремок», произведений «Кто построил этот дом?» С. Баруздина, «Здесь будет город» А. Маркуши, «Как метро строили» Ф. Лева. ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации и, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя) Беседа о технике безопасности на стройке.</p>	<p>Строитель, каменщик, шофёр, грузчик.</p>	<p>«Строительство». Выбор объекта строительства. Выбор строительного материала, способа его доставки на строительную площадку. Строительство. Дизайн постройки. Сдача объекта. Строят дом, заборчик, дорожку из кубиков, кирпичиков. Строят гараж для машины. Строят дом для кукол, украшают его. Строят детский сад, башню, мост по которому потом поедут</p>	<p>«Строительство улицы», «Строим гараж» «Строим космическую ракету», «Строим военный катер», «Строим туристический пароход», «Строим рыболовецкое судно»</p>	<p>Учить строить игру по предварительно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять</p>	<p>Строительный материал, машины, подъемный кран, игрушки для обыгрывания постройки, картинки с изображением людей строительной профессии: каменщика, плотника, крановщика, шофера и т. д. Планы строительства, различные строительные</p>

<p>обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p>Воспитательные: воспитывать уважение к труду строителей; формировать умение творчески развивать сюжет игры.</p> <p>Активизация словаря: строитель, каменщик, крановщик.</p>	<p>Рассматривание иллюстраций, фотографий о стройке, о знаменитых строителях нашего города</p> <p>Дидактическая игра: «Инструменты»</p> <p>Рисование на тему «Строительство дома».</p> <p>Напольные строительные игры: лего, кубики, модули.</p> <p>Ручной труд: Изготовление атрибутов для строительных игр.</p>		<p>машины. Делают перекрытия. Строят паромост.</p> <p>Строят дорогу, мост через реку. Строители работают дружно, не ссорятся, строят красиво.</p> <p>Строительство города: дома, магазины, больница, театр. Рабочие строят дома из блоков, кирпичей, панелей, досок. Проводят отопление, электричество. Возле домов сажают деревья, делают тротуары, дороги.</p> <p>Строительство улицы: с двух сторон дороги стоят дома, по дороге едут машины.</p> <p>Строим гараж: в нем поместятся много разных машин.</p> <p>Строим космическую ракету, военный катер, туристический паромост, рыболовецкое судно и т.д.</p>		<p>сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	<p>материалы, униформа, каски, инструменты, строительная техника, образцы материалов, журналы по дизайну, предметы-заместители.</p> <p>Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Школа» «Детский сад» и т.д.)</p>
---	---	--	---	--	---	--

Технологическая

по организации сюжетно-ролевой игры

«Дом. Семья»

<p>Цель, задачи</p>	<p>Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры</p>	<p>Определен ие основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре</p>	<p>Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры</p>	<p>Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры(</p>	<p>Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)</p>	<p>Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды)</p>
<p>Цель: создание условий для формирования представлений о коллективном ведении хозяйства, семейном бюджете, о семейных взаимоотношениях, совместных досугах.</p> <p>Образовательные: Побуждать детей творчески воспроизводить в играх быт семьи.</p> <p>Развивающие: Развивать умение для самостоятельного создания игровой обстановки. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p>	<p>Чтение рассказа В. Осеевой «Волшебное слово» и последующая беседа. Задание детям: узнать дома о труде родителей. Беседа о труде родителей с использованием иллюстрированного материала. Создание альбома «Наши папы и мамы трудятся». Рассматривание семейных фотографий. Инсценировка стихотворения С. Михалкова «А что у вас?». Составление детьми рассказов на тему «Как я живу дома». Беседа на тему «Как я помогаю взрослым» с</p>	<p>мама, папа, дети, бабушка, дедушка.</p>	<p>Мама заботливо кормит, одевает, раздевает, укладывает спать дочку, стирает, убирает в комнате, гладит белье. Мама идет с дочкой в парикмахерскую, красиво причесывает ее, дома наряжает елочку, покупает в магазине еду, готовит вкусный обед. Приходит папа с работы, садятся ужинать. Приходят гости. Празднуют день рождения дочки или сына. Папа – водитель на грузовой машине</p>	<p>Игровые проблемные ситуации: «Когда мамы и папы нет дома» (забота о младших, выполнение домашней работы), «Мы готовимся к празднику» (совместные дела с семьей), «Встречаем гостей» (правила приема гостей, поведение в гостях), «Наш выходной день» и др</p>	<p>Вносить в игру элементы труда: стирка кукольного белья, починка одежды, уборка помещения. По ходу игры подбирать, менять игрушки, предметы, конструировать игровую обстановку с помощью разнообразного подсобного</p>	<p>Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей</p>

<p>Воспитательные: воспитывать любовь, доброжелательное, заботливое отношение к членам семьи, интерес к их деятельности. Активизация словаря: родственники.</p>	<p>участием Петрушки. Изготовлени е с детьми атрибутов к игре.</p>	<p>(или такси). Папа – строитель на стройке. Дочка простыла и заболела. Мама повела ее к врачу, дома ставит горчичники, дает лекарства. Мама повела дочку на прогулку, Катаются на автобусе, катаются на качелях в парке. Приехала в гости бабушка на день рождения. Празднуют Новый год. Мама ведет дочку в кукольный театр, в цирк, в кино, в школу.</p>	<p>материала, использовать собственные самоделки, применять природный материал.</p>	
---	---	---	---	--

**Технологическая карта
по организации сюжетно-ролевой игры
«Салон красоты»**

<p>Цель, задачи</p>	<p>Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры</p>	<p>Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре</p>	<p>Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры</p>	<p>Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры</p>	<p>Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)</p>	<p>Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды</p>
<p>Цель: создание условий для актуализации знаний о деятельности салона красоты, о трудовых действиях работников салона красоты и о результатах их труда. Образовательные: Расширить и закрепить знания детей о работе парикмахера в «Салоне красоты». Развивающие: развивать умения самостоятельно</p>	<p>Рассказ воспитателя о профессии парикмахера, о труде в парикмахерской. Рассматривание картин, фотоиллюстраций о работе парикмахера. Рассматривание журналов, альбома с образцами причёсок. Беседа с детьми «Как я с мамой ходил в парикмахерскую». Экскурсия в парикмахерскую. Наблюдение за работой мастера. Чтение рассказов Б.Житкова «Что я видел», С.Михалкова «В парикмахерской» Использование ИКТ-технологий – видеофильмы, дидактические игры.</p>	<p>Парикмахеры – дамский мастер, мужской мастер, кассир, уборщица, клиенты, мастер маникюра, мастер косметического кабинета,</p>	<p>Кассир выбивает чеки. Уборщица подметает, меняет использованные полотенца. Посетители снимают верхнюю одежду, вежливо здороваются с парикмахером, просят сделать стрижку, советуются с парикмахером, платят в кассу, благодарят за услуги. Мастер расчесывает волосы, стрижет. В парикмахерской мамы с дочками. Мастер вежлив с клиентами. Он причёсывает, стрижет, сушит феном волосы, предлагает посмотреть в зеркало. Мастер мужского</p>	<p>«Мастер маникюра» «Мастер косметического кабинета» «Парикмахерская для зверей»</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,</p>	<p>Накидка для посетитель, халат для парикмахера, расчески с тупыми зубьями, ножницы</p>

<p>создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p>Воспитательные: Вызвать желание выглядеть красиво, воспитывать культуру поведения в общественных местах, уважение, вежливое обращение к старшим и друг к другу, учить благодарить за оказанную помощь и услугу.</p> <p>Активизация словаря: парикмахер, мастер, ножницы, расческа, прическа, фен, стрижка, стрижет, челка, бреет, освежает одеколоном, пенка для укладки, накручивать на бигуди, платить деньги в кассу.</p>	<p>Ручной труд: изготовление игрушечных ножниц, расчески.</p> <p>Собрать атрибуты для игры: использованные чистые коробочки и баночки от кремов, духов, дезодорантов, шампуней. Дидактические игры «Что мы видели, не скажем, а что делали – покажем» «Для чего эти предметы». «Причешем куклу красиво»</p> <p>Просмотр видеофильмов, слайдов о работе парикмахерской, салона красоты (использование ИКТ-технологий)</p> <p>Этическая беседа о культуре поведения в общественных местах. Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, пелеринки, полотенца, чеки, деньги и др.)</p>	<p>зала – стрижет, бреет, освежает одеколоном. Разговаривает вежливо, приветливо. Клиент платит деньги в кассу.</p> <p>Мастер детского зала - стрижет, причесывает, заплетает девочкам косы. Клиенты благодарят за работу.</p> <p>Парикмахерская для зверей – стригут собачек, причесывают. Готовят зверей для выступления в цирке, делают им прически, завязывают бантики</p>	<p>улица, детский сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>
--	---	--	---

**Технологическая карта
по организации сюжетно-ролевой игры
«Поликлиника»**

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 о деятельности поликлиники, о трудовых действиях работников поликлиники.</p> <p>Образовательные: расширить и систематизировать знания детей о профессии врача, о работе поликлиники.</p> <p>Развивающие: развивать умения самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку.</p>	<p>Экскурсия в медицинский кабинет детского сада.</p> <p>Наблюдение за работой медсестры, врача (прослушивает фонендоскопом, смотрит горло, задает вопросы).</p> <p>Рассказ воспитателя о работе врача в поликлинике, окулиста, хирурга, педиатра, терапевта, рентгенолога.</p> <p>Рассматривание фотоиллюстраций о работе врачей различной специализации.</p> <p>Просмотр видеофильма о работе врача. Беседа после просмотра фильма.</p> <p>Рассматривание медицинских инструментов (фонендоскоп, шпатель, термометр, тонометр, пинцет и др.)</p> <p>Беседа с детьми «Как я с мамой</p>	<p>Врач, медсестра, работник регистратуры, санитарка, больные</p>	<p>Больной идет в регистратуру, берет талон к врачу, идет на прием. Врач принимает больных, внимательно выслушивает их жалобы, задает вопросы, прослушивает фонендоскопом, измеряет давление, смотрит горло, делает назначение.</p> <p>Медсестра выписывает рецепт, врач</p>	<p>«На приеме у лорврача», «На приеме у хирурга», «На приеме у окулиста» и др.</p> <p>Врач-окулист – проверяет зрение с помощью таблицы, выписывает рецепт для глаз, или рецепт на очки. Больные покупают очки в аптеке (без линз).</p> <p>Врач «ухо-горло-</p>	<p>Учить строить игру по предварительному коллективно составленному плану-сюжету.</p> <p>Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой</p>	<p>Халат врача, халат медсестры, шапочки с красным крестом, одноразовые шприцы без иглолок, пластиковые бутылочки, баночки, капельницы, фонендоскоп детский, термометр игрушечный, горчичники из желтой бумаги, бинт, салфетки (вата), бланки</p>

<p>Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p>Воспитательные: Воспитывать уважение и благодарность к труду врача, медсестры. Вызвать у детей интерес к профессии врача. Воспитывать чуткое, внимательное отношение к больному, доброту, отзывчивость, культуру общения.</p> <p>Активизация словаря: окулист, терапевт, педиатр, хирург, фонендоскоп, рентген, процедуры, градусник, рецепт.</p>	<p>ходил на прием к врачу» Кукольный театр «Доктор Айболит» Чтение литературных произведений о работе врача: (Б. Житков «Обвал», С.Маршак «Ледяной остров» Я. Забила «Ясочка простудилась», Э. Успенский «Играли в больницу», В. Маяковский «Кем быть?».) Дидактические игры: «Кому что нужно для работы», «Кто назовет больше действий», «Ясочка простудилась» Ручной труд: изготовление градусника, фонендоскопа, горчичников для игры «в больницу». Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. У больной Ясочки». Изготовление с детьми атрибутов к игре с привлечением родителей (халаты, шапки, рецепты, мед. карточки, талоны и т.д.)</p>	<p>подписывает. Больной идет в процедурный кабинет. Медсестра делает уколы, перевязывает ранки, смазывает мазью и т.д. Санитарка убирает кабинет, меняет полотенце.</p>	<p>нос» смотрит горлышко, язык, уши. Измеряет температуру, дает назначение на процедуры. Медсестра делает прогревание.</p>	<p>среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	<p>для рецептов, сумочка для врача с крестом. Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей. элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Школа» ,»Детский сад», «Зоопарк», «Путешествие» и т.д.)</p>
---	---	---	---	--	---

**Технологическая карта
по организации сюжетно-ролевой игры
«Зоопарк»**

<p>Цель, задачи</p>	<p>Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры</p>	<p>Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре</p>	<p>Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры</p>	<p>Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры</p>	<p>Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры)</p>	<p>Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды</p>
<p>Цель: Создание условий для актуализации знаний детей о деятельности зоопарка и о трудовых действиях сотрудников зоопарка</p> <p>Задачи:</p> <p>Образовательные: Расширять знания детей о диких животных: обогатить и конкретизировать знания и представления детей о диких зверях и их повадках и условиях содержания в неволе.</p> <p>Развивающие: Развивать конструктивные способности детей при работе с крупным строительным</p>	<p>Экскурсия в зоопарк или зверинец с целью ознакомления с жизнью животных в неволе.</p> <p>Беседа о зоопарке, для чего они созданы, как там живет животным.</p> <p>Чтение литературных произведений о животных: С.Я.Маршак «Где обедал воробей», «Детки в клетке» и др.</p> <p>Заучивание стихотворений о диких зверях.</p> <p>Рассматривание иллюстраций о зоопарке, о диких животных.</p> <p>Лепка «Звери зоопарка»</p>	<p>Строители, водитель, грузчики, животные, работники зоопарка, ветеринарный врач, кассир, посетители зоопарка.</p>	<p>Строители строят зоопарк: ставим клетки для зверей из кубиков, кирпичиков, поселяем зверей, делаем вольеры, сажаем деревья.</p> <p>Водитель привозит животных. Грузчики разгружают, ставят клетки с животными на место. Работники зоопарка ухаживают за животными (кормят, поят, убирают в клетках).</p> <p>Ветеринарный врач осматривает животных (измеряет температуру, прослушивает фонендоскопом),</p>	<p>«Путешествие в Африку за животными»</p> <p>«Путешествие на Северный полюс за животными»</p>	<p>Учить строить игру по предварительно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение</p>	<p>Крупный строительный материал, дикие животные</p>

<p>материалом. Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p>Воспитательные: Воспитывать уважение к труду работников зоопарка. воспитывать доброту, отзывчивость, чуткое, внимательное отношение к животным, культуру поведения в общественных местах.</p> <p>Активизация словаря: зверолов, экскурсовод, животные Африки, животные Севера, животные Австралии, сумчатые.</p>	<p>Рисование «Что я видел в зоопарке» Конструирование из строительного материала зоопарка, клеток для животных. Изготовление с детьми атрибутов к игре. Беседа с детьми о правилах безопасного поведения в зоопарке. Рассказ воспитателя о работе ветеринарного врача в зоопарке. Слушание сказки К. Чуковского «Доктор Айболит» в грамзаписи. . Рассматривание с детьми иллюстраций к сказке К. Чуковского «Доктор Айболит». Рассказы детей «Как мы ходили в зоопарк»</p>		<p>лечит больных. Кассир продает билеты. Экскурсовод проводит экскурсию, рассказывает о животных, говорит о мерах безопасности. Посетители покупают билеты, слушают экскурсовода, смотрят животных. Кормление зверей, дрессировка зверей. Экскурсовод рассказывает посетителям о животных. Приходит врач, осматривает животных, назначает лечение больным зверям, дает им лекарства</p>		<p>взаимосвязанны х построек (школа, улица, детский сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	
---	--	--	---	--	---	--

**Технологическая карта
по организации сюжетно-ролевой игры
«Кафе»**

<p>Цель, задачи</p>	<p>Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игры</p>	<p>Определен ие основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре</p>	<p>Определение игровых действий сюжетно-ролевой игры</p>	<p>Развитие и усложнение основной и сопутствующей сюжетной линии сюжетно-ролевой игры</p>	<p>Руководство игрой (основные и косвенные приёмы, обеспечивающие развитие и усложнение игры</p>	<p>Обогащение и преобразование пространственной предметно-игровой среды</p>
<p>Цель: создание условий для актуализации знаний детей о деятельности кафе, о трудовых действиях сотрудников кафе и о результатах деятельности. Задачи: Образовательные: Знакомить детей с профессиями повара, кулинара, официанта. Знакомить с правилами правильного питания. Дать информацию о вредной и здоровой пище. Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку.</p>	<p>Экскурсия на кухню детского сада наблюдение за работой повара, няни. Наблюдение за приготовлением еды поваром, дома за мамой на кухне. Беседа о труде работников столовых, кафе. О том что готовит мама. литературы: «Кем быть?» Использование ИКТ-технологий - познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя) видеофильм</p>	<p>Повар, кулинар, грузчик, официант, посетитель и кафе, столовой.</p>	<p>В столовой стоят столы и стулья для посетителей. Повара готовят вкусную еду на кухне, варят пельмени, пекут пирожки, варят борщ, супы, жарят котлеты. В столовой кормят шоферов, рабочих, строителей, моряков, учеников в школе. На столах стоят салфетки, вазочки с цветами. Официанты подают еду посетителям, вежливо с ними разговаривают, дают книжечку с меню, чтобы выбрать еду по желанию посетителя. Посетители платят за обед в кассу, им выдают чек. В кафе люди приходят не</p>	<p>«День рождение» «Юбилей бабушки» «Буратино в гостях у детей» «В гости к детям приходит Буратино. Он познакомился со всеми детьми, подружился с другими игрушками. Буратино решает пригасить своих новых друзей в кафе,</p>	<p>Учить строить игру по предварительно составленному плану-сюжету. Выступая как равноправный партнер или выполняя главную (второстепенную) роль, косвенно влиять на изменение игровой среды, вести коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение</p>	<p>Колпак белый (2 шт.), фартук (2 шт.), посуда кухонная детская, посуда столовая детская, посуда чайная Детская, плита, муляжи продуктов, овощей,</p>

<p>Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p>Воспитательные</p> <p>Воспитывать заботливое отношение друг к другу, умение заботиться о себе, о своем организме (здоровое питание).</p> <p>Активизация словаря: повар, официант, администратор, посетители, здоровое питание.</p>	<p>о работе сотрудников столовой.</p> <p>Интерактивные дидактические игры «Приготовь блюдо»</p> <p>Рисование «Кто готовит вкусную еду»</p> <p>Ручной труд: изготовление .</p> <p>Рассматривание фотоиллюстраций о продуктах питания, о приготовлении блюд.</p>		<p>только поесть, но и послушать музыку.</p> <p>Отмечаем день рождения, танцуем, поем караоке. Официанты вежливы с посетителями, приносят еду, сладкую воду. На столах красивая посуда, цветы. Музыканты красиво играют и поют.</p> <p>Посетители, уходя, благодарят за доставленное удовольствие.</p>	<p>чтобы угостить их мороженым</p> <p>Все отправляются кафе. Там их обслуживают Официанты. Дети учатся правильно делать заказ, благодарят за обслуживание</p>	<p>взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	
--	--	--	--	---	--	--

**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	Определенные игровые действия в сюжетно-ролевой игре(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</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 мамы платье шила», Гринберг «Олин фартук».</p> <p>ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на</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» «Открывает магазин «Одежда» «Платье для Золушки» Игра-путешествие «Королевств о красивых вещей» «Ателье для игрушек»</p>	<p>Учить строить игру по предварительно 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</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</p>

<p>заботу, развивать и укреплять дружеские взаимоотношения между детьми.</p> <p>Активизация словаря: модельер, закройщик, швеи, вышивальщица, гладильщица, кладовщик, кассир-приемщик.</p>	<p>и усмотрение и возможности воспитателя)</p> <p>Рассматривание журналов мод.</p> <p>Изготовление альбома «Образцы тканей».</p> <p>Рассматривание образцов тканей. 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 игры с привлечением родителей (витрина, гладильные доски, наборы тканей, пуговиц, ниток, лекала выкроек и др.)</p>				<p>(школа, улица, детский сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	<p>модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Школа» «Путешествие» и т.д.)</p>
---	---	--	--	--	---	--

**Технологическая карта
по организации сюжетно-ролевой игры
«Детский сад»**

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 закрепления знаний о содержании трудовых действий сотрудников детского сада Образовательные: расширить и закрепить представления детей о содержании трудовых действий сотрудников детского сада</p> <p>Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты</p>	<p>Наблюдение за работой воспитателя, помощника воспитателя Беседа с детьми о работе воспитателя помощника повара, медсестры и работников д/сада. Экскурсия-осмотр музыкального зала (физкультурного) последующей беседой о работе муз. руководителя (физ. рук.). Экскурсия-осмотр мед. кабинета, наблюдение за работой врача, беседы из личного опыта детей. Осмотр кухни, беседа о техническом оборудовании облегчающем труд работников кухни. Игра-драматизация стихотворению</p>	<p>Воспитатель, младший воспитатель, логопед, заведующая, повар, музыкальный руководитель, физкультурный руководитель, медсестра, дети, родители</p>	<p>Воспитатель принимает детей, беседует с родителями, проводит утреннюю зарядку, занятия, организует игры... Младший воспитатель следит за порядком в группе, оказывает помощь воспитателю в подготовке к занятиям, получает еду... Логопед</p>	<p>«Утренний прием», «Наши занятия», «На прогулке», «На музыкальном занятии», «На физкультурном занятии», «Осмотр врача», «Обед в д/саду» и др.</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</p>	<p>Тетрадь для записи детей, куклы, мебель, посуда кухонная и столовая, наборы для уборки, инструменты, одежда для повара, врача, медсестры и др. Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей) элементов конструктора для оформления пространства</p>

<p>игры. Воспитательные: воспитывать уважительное отношение к труду воспитателя. Активизация словаря: заведующая, родители, методист, музыкант, инструктор.</p>	<p>Н.Забилы «Ясочкин садик» использованием игрушками Составление детьми рассказов на тему «Мой самый лучший день в детском саду» Чтение рассказа Н. Артюховой «Компот» и беседа о труде дежурных. Показ с помощью Петруськи сенок на темы «Наша жизнь в детском саду» «Хороший и плохой поступок». Подготовка и изготовление игрушек-ролей муз. работника, помощника воспитателя медсестры.</p>		<p>занимается с детьми постановками звуков, развитием речи... Муз. руководитель проводит муз. занятие. Врач осматривает детей, слушает, делает назначения. Медсестра взвешивает, измеряет детей, делает прививки, уколы, дает таблетки, проверяет чистоту групп, кухни. Повар готовит еду, выдает ее помощникам воспитателя.</p>		<p>построек (школа, улица, парк), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.</p>	<p>«Город», «Школа», «Семья», «Поликлиника» и т.д.</p>
---	---	--	--	--	--	--

**Технологическая карта
по организации сюжетно-ролевой игры
«Библиотека», «Книжный магазин»**

Цель, задачи	Предварительная работа для организации и обогащения сюжетно-ролевой игр	Определение основных и сопутствующих ролей в сюжетно-ролевой игре	Определение игровых действий в 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: содействие финансовому просвещению и воспитанию детей дошкольного возраста, создание необходимой мотивации для повышения их финансовой грамотности.</p> <p>Задачи:</p> <p>Образовательные: отображать в игре знания об окружающей жизни, показать социальную значимость библиотек; расширять представления о работниках библиотеки,</p> <p>Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать</p>	<p>Экскурсия в библиотеку, книжный магазин» с последующей беседой. Беседа о труде работников библиотеки, Продавцов книжного магазина</p> <p>Чтение произведения С. Жупанина «Я – библиотекарь», открытие «Книжной мастерской» по ремонту книг.</p> <p>ИКТ-технологии: познавательные видеофильмы, презентации, мультфильмы, дидактические игры (на усмотрение и возможности воспитателя)</p>	<p>Библиотекарь, читатели, книги, Картотека, книжные полки</p>	<p>Оформление формуляров читателей. Приём заявок библиотекарем. Работа с картотекой. Выдача книг. Читальный зал.</p>	<p>В библиотеке, книжном магазине много книг, они стоят на полках. В библиотеке всегда очень тихо. В читальном зале читатель может сам выбрать книгу, сесть за стол и почитать, переписать на память стихотворение. Библиотекарь выдает книги на дом, записывает в специальную карточку – формуляр – имя и фамилию читателя и домашний адрес. Книги читатель возвращает через несколько дней и</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>формуляры, книги, картотеки. Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей. элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Детский сад», «Школа» «Семья» и т.д.)</p>

<p>сюжеты игры.</p> <p>Воспитательные: закрепить правила поведения в общественном месте; знакомить с правилами пользования книгой; пробуждать интерес и любовь к книгам, воспитывать бережное к ним отношение.</p> <p>Активизация словаря: библиотекарь, формуляр.</p>	<p>Рисование: Выставка рисунков по мотивам прочитанных произведений</p> <p>Ручной труд: Изготовление карманчиков в книгах и формуляров.</p> <p>Работа с родителями: мастерская по ремонту книг-дети совместно с родителями</p>		<p>берет другие.</p> <p>Библиотекарь и читатель уважают друг друга, вежливы.</p> <p>Библиотекарь советует, что почитать, какую книгу получили недавно, что можно взять для детей.</p> <p>Дома книги читают своим детям.</p> <p>Обращаются с книгами очень аккуратно, не рвут, не бросают, возвращают в библиотеку вовремя</p>	<p>сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности.</p>
--	--	--	---	---

**Технологическая карта
по организации сюжетно-ролевой игры_
«Железная дорога»**

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>Образовательные: Углубить, расширить и конкретизировать знания детей о труде работников железнодорожного транспорта, о железной дороге. Дать детям сведения о других городах нашей Родины – Ульяновск, Казань, Самара, Тольятти, Москва.</p> <p>Развивающие: Развивать конструктивные способности детей при работе с крупным строительным материалом. Самостоятельно</p>	<p>Экскурсия на железнодорожный вокзал. Наблюдение за поездами, за работой ж/д вокзала. Целевая экскурсия к переезду, наблюдение за работой стрелочника. Беседа о труде работников железнодорожного вокзала. Чтение рассказов о железной дороге. Использование ИКТ-технологий - видеофильм о железной дороге, работе сотрудников РЖД. Интерактивные дидактические</p>	<p>Машинист, проводник, пассажиры, грузчики</p>	<p>Строим поезд. Едем путешествовать по России. Пассажиры смотрят в окно, разговаривают между собой. Проводник приносит чай. Пассажиры выходят на станциях. Ходят с экскурсоводом на экскурсии, в музеи, ходят в магазины, гуляют по городу.</p>	<p>«Туристическая поездка» «Семья едет а отпуск» «Командировка» «Приглашение к путешествию»</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 сад), правильно</p>	<p>Фуражки, сумки, билеты, карта путей, флажки, стаканчики для чая и т.д. Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей. элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Семья» «Кругосветное путешествие» и т.д.)</p>

<p>создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p>Воспитательные: Воспитывать у детей любознательность. Прививать уважение к труду взрослых. Помогать детям усвоить моральные нормы -правила поведения при путешествиях. Упрочить формы вежливого обращения. Воспитывать дружбу, умение жить и работать в коллективе.</p> <p>Активизация словаря: перрон, состав, тоннель, шлагбаум, тепловоз, проводник, купе, вагон.</p>	<p>игры. Заучивание стихов о железной дороге. Настольная игра «Железная дорога» Рассматривание карты с целью определения пути следования по железной дороге до Москвы и ознакомления с городами России. Рисование «Едет поезд» Ручной труд: изготовление сигнальных флажков для стрелочников. Рассматривание фотоиллюстраций о железной дороге</p>				<p>распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	
---	---	--	--	--	--	--

**Технологическая карта
по организации сюжетно-ролевой игры
«На улицах города»**

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>Образовательные: Обогатить и конкретизировать знания детей о правилах дорожного движения. Светофор: для пешехода: зеленый-иди, красный-стой. Для автомобиля: зеленый-можно ехать (пешеходу-красный), желтый-приготовиться автомобилю, красный-стоять автомобилю(пешеходу-зеленый)</p> <p>Развивающие: Самостоятельно создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать</p>	<p>Наблюдение за работой транспорта на перекрестке со светофором и «зеброй». Экскурсия по ул.Октябрьской (наблюдение за движением машин) Встреча с работниками ГИБДД с целью ознакомления с профессией. Беседа о правилах дорожного движения. Изучение дорожных знаков. Чтение: С.Михалков «Дядя Степа –</p>	<p>Водители автобусов, грузовиков, пассажиры, пешеходы, регулировщики .</p>	<p>Детям предлагают выбрать сотрудников ГИБДД, чтобы те следили за порядком на дорогах города. Остальные дети – автомобилисты . По желанию дети распределяют между собой роли работников бензозаправки. В ходе игры дети стараются не нарушать правила дорожного</p>	<p>Детям предлагают построить красивое здание – театр. Выбираем место для постройки. Но сначала нужно перевезти строительный материал в нужное место. С этим легко справятся водители на машинах. Дети берут машины и едут за стройматериалом . Но вот неудача – на главных дорогах не работает</p>	<p>Учить строить игру по предварительному 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,</p>	<p>Знаки дорожные, кепки с трафаретами «такси», «молоко», «хлеб», «грузы», «стройка», «скорая помощь», «пожарная», рули разного диаметра – 5-10 шт., силуэты разных машин для одевания на шею, жезлы милицейские, автозаправочная станция из коробок. Внесение мягких модулей для</p>

<p>формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p>Воспитательные: Внимательное поведение на дорогах. Воспитывать уважение к труду водителя, милиционера. Учить вежливому обращению в процессе общения «водитель – пассажир», «водитель – милиционер».</p>	<p>милиционер», Б.Житков «Светофор» и др. Заучивание наизусть стихов о правилах дорожного движения о движения</p> <p>Рассматривание фотоиллюстраций о работе ГИБДД.</p> <p>Дидактические игры: «Домино – дорожные знаки», «Транспорт»</p> <p>Игры на макете «Перекресток»</p> <p>Подвижная игра «Раз, два, три – к знаку беги!»</p> <p>Рисование «Соблюдайте правила движения»</p> <p>Аппликация «Машина на светофоре»</p> <p>Ручной труд изготовление макета светофора, дорожных знаков, водительских удостоверений.</p>		<p>движения.</p>	<p>светофор. Чтобы не было аварии на дороге, необходимо, чтобы движением машин управлял регулировщик. Выбираем Регулировщика. Он становится в кружок. В руках у него красный и зеленый флажки. Красный флажок – «стой», зеленый флажок – «иди». Теперь все будет в порядке. Регулировщик управляет движением.</p>	<p>улица, детский сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	<p>строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей. элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Семья» «Путешествие» и т.д.)</p>
---	---	--	------------------	---	---	---

**Технологическая карта
по организации сюжетно-ролевой игры
«На станции технического обслуживания автомобилей»**

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>Расширять тематику строительных игр, развивать конструктивные умения, проявлять творчество, находить удачное место для игры, познакомить с новой ролью – слесарем по ремонту автомашин.</p>	<p>Наблюдение за работой транспорта на перекрестке со светофором и «зеброй». Экскурсия по ул.50 лет Октября (наблюдение за движением машин) Встреча с работниками СТО с целью ознакомления с профессией. Беседа о правилах дорожного движения. Изучение дорожных знаков. Чтение: С.Михалков «Дядя Степа – милиционер», Б.Житков «Светофор» и др. Заучивание наизусть стихов о правилах</p>	<p>Водители автобусов, грузовиков, слесари, ремонтники,</p>	<p>Сообщить детям о том, что на дорогах города очень много автомобилей и эти автомобили очень часто ломаются, поэтому нам надо открыть станцию технического обслуживания автомобилей. Детям предлагают построить большой гараж, оборудовать место под мойку автомашин, выбрать сотрудников, обслуживающий персонал. Их знакомят с новой</p>	<p>Случай с Незнайкой» « У мамы сломалась машина»</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 сад), правильно</p>	<p>Строительный материал для постройки гаража, слесарные инструменты для ремонта машин, оборудование для мойки и покраске автомобилей. Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей. элементов конструктора для оформления пространства «Город», «Вокзал», «Семья» «Путешествие» и т.д.)</p>

	<p>дорожного движения Рассматривание фотоиллюстраций о работе СТО. Дидактические игры: «Домино – дорожные знаки», «Транспорт» Игры на макете «Перекресток» Подвижная игра «Раз, два, три – к знаку беги!» Рисование «Соблюдайте правила движения» Апликация «Машина на станции СТО» Ручной труд: изготовление макета светофора, дорожных знаков, водительских удостоверений.</p>		<p>рабочей специальностью – слесарем по ремонту машин (мотора, рулевого управления, тормозов и т. д.).</p>		<p>распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	
--	---	--	--	--	--	--

**Технологическая карта
по организации сюжетно-ролевой игры
«Военные»**

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>Образовательные : расширить знания детей о военных профессиях. Продолжать знакомить детей с военными профессиями, уточнить распорядок дня военнослужащих, в чем заключается их служба, воспитывать смелость, ловкость, умение четко выполнять приказы командира, Развивающие: Самостоятельно</p>	<p>Беседа с детьми о военных профессиях. (ИКТ-технологии) Просмотр видеофильмов, мультфильмов о военных.. Чтение художественной литературы о военных. Рассматривание иллюстраций, фотографий. Дидактическая игра: «Военная техника» Встреча с ветеранами войны.</p>	<p>Пограничники, моряки, пехотинцы, летчики, медсестры</p>	<p>ПОГРАНИЧНИКИ» - смелые, отважные, ловкие. Учения пограничников, занятия, отдых. Дрессировка собак. Пограничник на посту охраняет границы нашей Родины. Заметил следы на контрольной полосе на песке. Задержали нарушителя границы, проверяют документы, отвели в штаб. «РОССИЙСКАЯ АРМИЯ» - солдаты смелые, ловкие, бесстрашные. Тренировка солдат, учеба, военные учения на полигоне. Награждения отличников службы. Солдат выполняет приказ командира, отдает честь. «ЛЕТЧИКИ» - тренируются на земле, врачи проверяют</p>	<p>Воспитатель предлагает детям побывать на государственной границе нашей Родины. Проводится беседа о том, кто охраняет границу, с какой целью, как проходит служба пограничника, каков распорядок дня военного человека. Дети самостоятельно распределяют роли Военного командира, Начальника пограничной заставы, Пограничников, Собаководов. В игре</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</p>	<p>Пилотки солдат (2-3 шт.), шлем танкиста(2-3 шт.), берет десантника (2 шт), бинокли (2-3 шт.), силуэты оружия(автоматы, пистолеты), карта, рация, планшет для командира. Внесение мягких модулей для строительства. Внесение предметов заместителей (схем, моделей. элементов конструктора для оформления пространства «Город»,</p>

<p>создавать для задуманного игровую обстановку. Способствовать формированию умения творчески развивать сюжеты игры.</p> <p>Воспитательные: воспитывать патриотическое отношение к своей Родине, друг к другу, к своим близким.</p> <p>Активизация словаря: пограничники, летчики, моряки, пехота. Охранять границы нашей Родины, «граница», «пост», «охрана», «нарушение», «сигнал тревоги», «пограничник», «собаковод».</p>	<p>Знакомство детей с историей нашей страны: ВОВ, гражданская война-20 век.. Разучивание песен на военную тематику. Изготовление подарков папам на праздники 23 февраля, 9 мая. Изготовление атрибутов для военизированных игр</p>		<p>здоровье перед полетом. Летчики ведут самолеты, вертолеты, делают различные фигуры пилотажа в небе. Поддерживают связь с землей, на земле полет контролирует диспетчер, говорит с летчиком по рации, разрешает посадку. «ВОЕННЫЙ КАТЕР» - тренировка моряков на суше, врачи проверяют здоровье моряков перед выходом в море. Моряки на палубе, смотрят в бинокль, крутят штурвал. Охраняют морские границы нашей Родины. Моряки по рации общаются с землей. Командир катера отдает команды, изучает карту.</p>	<p>дети применяют знания и умения, полученные на предыдущих занятиях. Необходимо обращать внимание детей на поддержку и дружескую взаимопомощь. Воспитатель предлагает вспомнить фильмы, рассказы о жизни военных разведчиков, предлагает детям поиграть в них. Дети распределяют между собой роли Разведчиков, Часовых, Командиров, Солдат охраны, определяют цели и задачи, следят за их выполнением.</p>	<p>коррекцию игровых отношений. Поощрять сооружение взаимосвязанных построек (школа, улица, детский сад), правильно распределять при этом обязанности каждого участника коллективной деятельности</p>	<p>«Вокзал», «Школа» «Семья» и т.д.)</p>
---	--	--	--	---	---	--