**Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Банк»**

**Цель:**

Выбирать роль и действовать в соответствии с ней, формировать навыки сотрудничества. Отражать в игре явления социальной действительности, переносить в игру увиденное детьми в процессе наблюдений, экскурсий, общения со взрослыми. Закреплять правила поведения в общественных местах, формировать навыки речевого этикета.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Ситуация** | **Атрибуты** | **Действия воспитателей** | **Деятельность детей** |
| Посещение банка, выбор необходимых услуг.  Работа кассы, пункта обмена валют.  Оформление документов, приём коммунальных платежей.  Работа с пластиковыми картами.  Консультации с директором банка.  Оформление кредита.  Приезд инкасcаторов | Бланки; касса,  сберегательные книжки,  компьютер, пластиковые карточки, деньги разных стран, аппарат для работы с пластиковыми карточками. | В роли директора организует работу банка, распределяет кадры, следит за персоналом, направляет на правильное выполнение работы; консультирует посетителей, устраняет конфликты, заказывает необходимое оборудование. | Посетители: выбирают необходимую услугу, консультируются с директором банка; производят платежи по карте или же наличными, обменивают валюту, оформляют кредит  Кассир: берёт у клиента сберегательную книжку, отсчитывает, сколько выдать денег, выдаёт деньги, принимает деньги у инкассаторов  Менеджер: предлагает взять у банка деньги взаймы для покупки товаров в магазине  Оператор: оформляет кредит на покупку товара в магазине, на туристическое путешествие  Инкассаторы: забирают деньги в магазине, парикмахерской и пр., пересчитывают, привозят в банк. |

**Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Моряки. Рыбаки. Подводная лодка»**

**Цель:**

Формировать у детей умение связывать в игре несколько действий в логической последовательности, входить в игровую ситуацию, брать на себя роль и действовать до конца игры в соответствии с ролью и сюжетом игры. Формировать навыки позитивного общения детей и доброжелательного отношения в группе.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Ситуация** | **Атрибуты** | **Действия воспитателя** | **Деятельность детей** |
| Постройка корабля, подводной лодки  Подготовка к плаванию, выбор маршрута, плавание, выполнение ролевых действий, ремонт судна, работа водолазов  Подъём флага на корабле, возвращение в порт  Обнаружение сельди.  ловля сельди, прорван невод, рыба уходит, пробоина в корабле.  Новый якорь срывается и падает в воду, пожар в море.  Помощь идет. | Строительный и бросовый материал сети, штурвал, матросские бескозырки, мачты на корабле с флажками, бинокли, рупор, свисток для боцмана, шлюпки, наушники, рация,  водолазные шлемы, пожарные машины, шланги, пожарные каски, инструменты для врача, касса, билеты, деньги, посуда, колпак, халат для кока, открытки с изображением города, куда совершается путешествие. | В роли капитана ведёт корабль, даёт указания другим членам команды, выдаёт маршрутный лист,  выходит на связь с другими кораблями, с диспетчерской службой.  Обнаруживает в бинокль косяки рыб, бросает якорь, отдаёт команды рыбакам | Корабелы строят корабль, матросы повисли на мачте, всматриваются в темноту; впередсмотрящий матрос стоит на мостике; рулевой управляет сейнером; шлюпочник следит за тем, правильно ли забрасывается невод;  Боцман командует матросами, следит за тем, как они выполняют работу.  Водолазы осматривают дно, ищут якорь, крановщики загружают корабль грузом. Механик сообщает о том, что загорелся уголь.  Врач лечит пассажиров, заболевших во время плавания  Рыбаки: раскручивают сеть, бросают в море, ловят рыбу, раскладывают в ящики по сортам и видам  Механик проверяет работу машин.  Пассажиры покупают билеты, садятся на корабль, соблюдают правила поведения в общественном транспорте;  Кок готовит пищу для пассажиров. |

**Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Ателье. Дом мод»**

**Цель:**

Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом и по окончании игрового действия снова объединяться в единый игровой коллектив. Воспитывать уважение к труду швеи, модельера, закройщика, расширять представление о том, что их труд коллективный, что от добросовестной работы одного человека зависит качество труда другого. Развивать умения применять в игре знания о способах измерения. Развивать диалогическую речь.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Ситуация** | **Атрибуты** | **Действия воспитателя** | **Деятельность детей** |
| Выбор и обсуждение модели с модельером, подбор материала;  Приём, оформление и выполнение заказа  Поступление в модельное агентство  Мастер класс для моделей, обучение сценической речи, сценодвижение  Изготовление модной одежды  Выбор моделей для показа;  Работа с модельерами;  Работа с фотографами;  Составление «портфолио»;  Показ мод. | Ширма, ткань разных размеров и цвета, разноцветные нитки, эскизы одежды, журналы, инструменты для шитья, касса для билетов, билеты, деньги, фотоаппараты.  камера;  декорации;  косметические наборы. | В роли директора агентства, беседует с заказчиками о модельерах, моделях, доме мод, о заказе на пошив модной одежды  Организует работу ателье, обращает внимание на правильность работы сотрудников, разрешает конфликтные ситуации при их возникновении. | Закройщики снимают мерки, делают выкройку;  Приемщица оформляет заказ, определяет сроки выполнения заказа;  Швея выполняет заказ, проводит примерку изделия;  Кассир получает деньги за выполненный заказ; продаёт билеты  Модельер выбирает готовые изделия для показа.  Модели учатся ходить по подиуму и показывать интересную модную одежду, показывают модную одежду  Курьер разносит пригласительные билеты на показ  Гости рассаживаются на свои места, наблюдают, аплодируют  Фотографы фиксируют интересные кадры, делают портфолио для моделей. |