Министерство образования и науки Самарской области

Государственное автономное образовательное учреждение дополнительного

профессионального образования (повышения квалификации) специалистов

Самарский областной институт повышения квалификации

и переподготовки работников образования

Итоговая работа

по курсу повышения квалификации ИОЧ

«**Игровые технологии в образовательном процессе ДОУ**»

на тему:

«**Проектирование сюжетно-ролевой игры с детьми**

**дошкольного возраста»**

«Ателье »

в старшей группе

время обучения: 26.10. – 30.10.2015

Выполнила:

Рябова Ольга Николаевна,

старший воспитатель,

СП детский сад «Березка» ГБОУ СОШ пос.Кинельский

м.р.Кинельский

Самара, 2015 г.

*I. Задачи руководства:*

– продолжать формировать представления дошкольников о труде людей разных профессий; заказчица, приемщица, швея.

– формировать игровую деятельность:

а/ развивать сюжет;

б/ познакомить с новыми ролями (заказчик, приёмщица, швея, ); обучить игровым ролевым действиям (взаимодействие по ходу игры, осуществление замысла, распределение ролей, планирование, подбор атрибутов, оборудование места игры);

– развивать воображение, мышление, диалогическую речь;

– помогать детям налаживать взаимодействия в совместной игре (взаимопомощь, внимание, культура общения);

– формировать умения правильно пользоваться атрибутами.

*II. Подготовка к игре.*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Дата** | **Изготовление атрибутов** | **Обогащение впечатлениями** | **Обучение игровым приемам** |
| январь | Оформление уголка сюжетно-ролевой игры «Ателье»: стеллажа с тканями, манекена. | Беседы с детьми на тему: «Ателье», «О труде взрослых в ателье» – дети узнали, что работники «Ателье» владеют разными профессиями, шьют одежду. Создавая свои модели, они помогают людям  красиво одеваться, элегантно выглядеть.  Чтение литературных произведений  Б.Заходер «Портниха», Дж. Родари «Чем пахнут ремесла», С. Михалков «А что у вас?», М. Майн «Пуговица», Г.-Х.Андерсен «Новый наряд короля» | У детей формируется умение снимать мерки, раскладывать ткань на столе, обводить выкройку на ткани мелом, вырезать,прошивать детали. |
| февраль | – бумажные деньги, пластиковые кредитные карты;  – бланки заказов;  – «ценники» на ткани;  –бейджики с услов-ным изображением ролей; | Предложить родителям провести вместе с детьми экскурсии в ателье, магазины «Ткани», «Одежда». Детям была показана обстановка ателье, объяснено назначение стендов,  табличек, понаблюдали  за трудом ра-ботников ателье,  обратили внимание на слаженность в их работе. Понаблю-дали, как покупатели примеряют одежду. Уточнили, что одежда бывает разных размеров. Научились разли-чать и правильно называть детали одежды. | Развивается умение пользоваться бумажными деньгами, пластиковыми кредитными картами. |

*Перспективный план подготовки к игре «Ателье»*

1) приемы, направленные на обогащение впечатлений: экскурсия в ателье по пошиву одежды, наблюдение за действиями швеи и других работников ателье, рассматривание швейной машины, сантиметровой ленты для снятия мерок, манекена, швейных принадлежностей, выкроек одежды, лекало и др.; рассматривание фотоальбома «Ателье»; беседа о работе ателье по пошиву одежды;

2*) Составление плана-сюжета:*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Сюжеты** | **Роли** | **Атрибуты** | **Игровые действия** | **Речевые обороты** |
| Пошив красивых нарядов для кукол | Швея | Спецодежда, швейная машинка, мел, сантиметровая лента для снятия мерок, рулоны тканей, ма-некен, набор ниток разных цветов, порт-няжные ножницы, выкройки одежды. | Принимает заказ, пред-лагает фасон для заказа, снимает мерки, подбирает ткань для пошива, выкройку по заказу, рас-кладывает ткань на столе, обводит выкройку на ткани мелом,вырезает, прошивает детали на швейной машине, проводит примерку заказанной одежды, передаёт заказ заказчику. | – Что Вы хотите заказать?  –  Я бы вам посо-ветовала… |
| Приёмщица | Бланки заказов, руч-ка, журналы мод. | Оформляет заказ, следит за порядком в ателье. | – Спасибо за заказ. |
| Заказчик | Отрез ткани для красивого наряда, рисунок наряда, деньги в кошельке. | Приходит в ателье, об-ращается с просьбой сшить красивый наряд для куклы, предлагает рисунок нарядов, приходит на примерку, расплачивается за выполненный заказ. | – Я бы хотела за-казать красивый наряд для куклы.  – Я придумала и нарисовала, какой нужен наряд моей кукле.  – Спасибо за ра-боту, я довольна. |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Сопутствующие сюжеты** | **Роли** | **Атрибуты** | **Игровые действия** | **Речевые обороты** |
| Поездка на ав-тобусе из дет-сада в ателье | Водитель | Руль, стулья для пассажиров | Подъезжает к остановке автобуса, сажает пасса-жиров, обилечивает, до-езжает до остановки «Швейное ателье», пас-сажиры выходят из автобуса, автобус едет дальше по маршруту. | – Проходите, пожа-луйста.  – Оплатите, пожа-луйста, за проезд.  – Возьмите, пожа-луйста, Ваш билет. |
| Пассажир | Деньги в кошельке | Заходит в автобус, садится на своё место, оплачивает проезд, выходит из автобуса на нужной остановке. | – Возьмите, пожа-луйста, деньги за проезд.  – Остановите, по-жалуйста, на оста-новке «Швейное ателье».  – Спасибо. |

3)  Атрибуты к игре: цветная бумага, картон, линейка, сантиметровая лента, ножницы, кошельки, сумки, образцы тканей, трафареты узоров, зеркало, выкройки, бланки заказов.

4) Оборудование места игры: вывеска «Ателье», стол швеи, стол приёмщицы, автобус из стульев.

*III. Ход игры.*

1) приемы создания интереса к игре.

*Воспитатель обращает внимание детей на полку с куклами, на которых нет одежды.*

*Воспитатель.* Ребята! Мне утром куклы рассказали о своей беде. Скоро весенний праздник восьмое марта. Они хотят в этот день быть в красивых нарядах, но у них их нет. И они не знают, что им делать?

*Дети предлагают свои варианты решения проблемы кукол.*

*Воспитатель.* Мы с вами так заняты подготовкой к этому празднику. Я предлагаю заказать красивые наряды для кукол в швейном ателье.

2) сговор на игру: дети договариваются о том, что нужно поехать в ателье и заказать там наряды для кукол. Педагог помогает распределить роли при помощи волшебной ромашки, на лепестках которой написаны названия ролей. Вместе с детьми педагог определяет место для игры, предлагает построить автобус. Воспитатель создает воображаемую среду.

3) приёмы обучения игровым действиям:

Педагог показывает и объясняет действия швеи.

4) приёмы поддержания и развития игры:

Педагог напоминает детям о том, что нужно не забывать благодарить за выполненную работу, хвалит детей.

5) новая игровая ситуация:

*Воспитатель*: Ребята, посмотрите, у нас так получилось, что две девочки заказали для своих кукол абсолютно одинаковые платья. Они даже сделаны из одинаковой ткани. Как помочь девочкам?

Дети предлагают свои варианты. Педагог предлагает по-разному декорировать платья девочек (предлагает большой бант и цветную нашивку).

*Воспитатель*: Посмотрите, как красиво у нас получилось. Теперь девочки не только не перепутают платья кукол, но и сделали их еще красивее.

*Воспитатель*: Ребята, красивые элементы на одежде называют узорами. В женской одежде чаще всего украшают край одежды.

Воспитатель предлагает детям рассмотреть варианты украшения низа юбки и фартука.

*Воспитатель*: Ребята, посмотрите на эту кофту. Где можно на этой кофте добавить узор? (Дети предлагают разные варианты).

6) участие педагога во второстепенных ролях: заказчик

*Воспитатель*: Ребята, а можно и я обращусь к вам за помощью. В ателье можно заказать не только одежду для людей, но и одежду для животных. Посмотрите, какая у меня собачка Чапа. Сейчас на улице похолодало и ей нужно пошить комбинезон, чтобы она могла гулять на улице и не мерзнуть. Сможете мне помочь?

Воспитатель с детьми обдумывают, какую лучше ткань выбрать, подбирают фасон (ткань непромокаемая, фасок с капюшоном…).

6) приёмы формирования взаимоотношений в игре:

Воспитатель напоминает воспитанникам об уважительном отношении друг к другу.

IV. Окончание игры

Педагог говорит воспитанникам о том, что рабочее время в ателье закончилось. Предлагает поиграть в игру «Кто быстрее уберет игрушки»

V. Оценка игры

- Ребята, вам понравилось играть в «Ателье»? Что особенно понравилось?

-Ребята, у нас в группе есть красивая полянка цветов. Я предлагаю выбрать красный цветок тем, кому понравилось играть в «Ателье», синий цветок, если не понравилось играть и белый цветок, если вы устали во время игры. Поднимите цветы, посмотрим: что у нас получилось.

Воспитатель хвалит детей, взявших на себя роли игры, за то, что они выполнили все свои игровые действия в соответствии с взятой на себя ролью, решали конфликтные ситуации путем договора между собой.