

Конспект сюжетно-ролевой игры

подготовительной группы компенсирующей направленности «Ателье».

Провели: воспитатели МБДОУ «Детский сад № 7 г. Челябинска»

Барabanщикова О.Н.

Меньшова Т.Н.

Тема: сюжетно - ролевая игра "Ателье".

Возраст детей: подготовительная группа.

Интеграция областей: социально-коммуникативное развитие, познавательное развитие, художественно-эстетическое развитие, развитие речи, основы безопасной жизнедеятельности.

Виды детской деятельности: игровая.

Планируемые результаты: активное использование детьми предметов - заместителей; умение организовать игровое пространство, формирование дружеских взаимоотношений в детском коллективе.

Цели: Формирование трудовых умений, развитие творческого воображения детей. Формирование представлений дошкольников о том, что такое ателье и для чего оно нужно. Формирование умения выполнять усвоенные нормы и правила культуры поведения в общественных местах. Воспитание уважения к труду работников ателье.

Задачи:

Обучающие: Расширять и обогащать представления детей о труде работников ателье: швея, закройщик, приемщица, заказчик, гладильщик, слаженности в их работе. Развивать умение применять в игре знания о способах измерения объемов человеческого тела.

Совершенствовать умение взаимодействовать друг с другом по ходу игры, выполнять игровые действия, поступая в соответствии с правилами и общим игровым замыслом. Формировать умение самостоятельно планировать сюжет игры.

Развивающие: Развивать у детей внимание, логическое мышление, воображение, любознательность, взаимопомощь, развивать представления детей о мире профессий.

Воспитательные: воспитывать дружеские взаимоотношения в игре, воспитывать отзывчивость, умение доброжелательно оценивать поступки других людей, обогащать словарь формулами словесной вежливости, речевого этикета.

Оборудование:

Швейные инструменты: швейная машина (игрушечная), каталог тканей, каталог ниток, каталог лекал (мужской и женской одежды), каталог отделочных материалов (тесьма, кружево), каталог стежков, каталог пуговиц, сантиметровая лента, линейка портного, наперсток, ножницы, портновские мелки, журналы мод, кассовый аппарат, фартуки, косынки, вешалки, ножницы, блокнот закройщика, картотека дидактических игр по расширению кругозора «Мир профессий», транспортные карты, банковские карты, телефон, книга «Приема заказов», книга «Отзывов и предложений».

ИКТ: телевизор, музыкальная колонка.

Форма деятельности: совместная деятельность взрослых и детей.

Методы и приемы: игровые действия, обсуждение хода и результатов игры, совместная игра с детьми.

Словарная работа: Расширять словарный запас детей: ателье, каталог, швея, портниха, закройщик, модельер, клиент, одежда, ткань, швейная машинка, нитки, ножницы, метр, кроить, шить, сантиметровая лента, напёрсток. Совершенствовать речевую активность детей в ролевых диалогах. Воспитывать через игру дружеские отношения между детьми, умение считаться с интересами сверстников, договариваться об игре.

Предварительная работа: Просмотр и обсуждение презентации «Виртуальное путешествие в ателье», рассматривание иллюстраций в журналах по теме «Современная мода». Экспериментальная деятельность «Свойства ткани».

Познавательные беседы: «Чем можно украсить одежду, «Виды одежды», «Откуда берутся нитки», «Как заботиться о своей одежде», «Что из какой ткани можно сшить?». Чтение произведений: С. Михалков «Заяц портной», Б. Заходер «Портниха», М. Майн «Пуговица», Братья Гримм «Храбрый портняжка», Н. Н. Носов «Заплата» .К. Льдов «Швея».

Загадывание загадок о швейных принадлежностях и профессиях работников ателье. Дидактические игры: «Дизайнер», «Кто что делает?», «Разложи одежду по сезону», «Назови детали одежды», Рассматривание образцов тканей, «Виды одежды».

Схемы «Безопасное обращение со швейными принадлежностями». Закрепить умение безопасного обращения с иглой, с ножницами, развивать мелкую моторику, воспитывать внимание, усидчивость.

Ручной труд: «Пришей пуговицу». Изготовление каталога «Образцы тканей», лекал одежды. Создание коллекций пуговиц, ниток, тесьмы, кружева.

Рисование: свободное раскрашивание «Украшаем платье для девочки».

Аппликация: «Украсим кукле платье».

Роли в игре: клиенты - 2 ребенка (мальчик и девочка), приемщица - 1 ребенок, закройщица - 1 ребенок, швея - 1 ребенок, продавец магазина – 1 ребенок, модельер - 1 ребенок, кассир - 1 ребенок, директор ателье – 1 ребенок.

Ход игры:

1. Организационный момент

Раз – ладошка.

Два - ладошка.

Ты – мой друг и я твой друг.

Поиграй со мной немножко, встань со мною рядом в круг.

Станем рядышком, по кругу,

Скажем "Здравствуйте!" друг другу.

(Исполняя песню «Трамвай» (автор песни: шоу – группа «Улыбка») дети садятся в трамвай, расплачиваются за проезд (пробивают транспортные карты), с окончанием песни выходят на остановку «Ателье »).

Начало игры:

Директор (реклама ателье): «Внимание! Внимание! Приходите в ателье, почините платье. Сшейте брюки, сарафаны Оле, Ване, Кате, Тане. Выполняем в срок заказ! Ателье здесь высший класс! Ваша кофточка готова, а у вас примерка снова. Вам - пиджак, а вам - жилет, ателье надёжней нет!» (Дети встают в круг).

2. Вводная часть

Воспитатель: - Ребята, мы сегодня будем играть с вами в ателье.

Давайте вспомним, кто работает в ателье (администратор, модельер, закройщик, швея, гладилицы, механик по ремонту швейных машин).

Какую работу выполняет приемщица? (это человек, который принимает заказы, записывает на квитанции, чья это ткань и что из нее хотят шить). - Чем занимается модельер? (он создаёт эскизы одежды). - А какую работу выполняют швея? (швея - сшивает ткани на швейной машинке); закройщик? (закройщик - снимает мерки сантиметровой лентой и раскраивает на ткани с помощью ножниц).

3. Основная часть

Воспитатель: Молодцы ребята! А теперь давайте распределим роли с помощью считалочки.

Директор ателье распределяет роли (считалочка):

«На златом крыльце сидели

Царь, царевич, король королевич,

Модельер

Закройщик

Продавец

Приемщик.

Остальные дети - клиенты «Ателье».

Директор ателье – а я буду следить за работой всех работников, чтобы наши клиенты были довольны. Дети (работники ателье) занимают свои места за столами, надевают специальную одежду (фартуки, косынки).

Директор: Все рабочие места заняты и мы открываемся!

Администратор: - Добро пожаловать в наше ателье! Проходите, пожалуйста, наша приемщица примет ваш заказ! (Входят клиенты ателье.)

А пока остальным ожидающим посетителям мы предлагаем уютно, расположится, около журнального столика просматривая модные новинки одежды в журналах мод.

Приемщица: - Пожалуйста, присаживайтесь и скажите, чтобы вы хотели сшить?

Заказчик: - Здравствуйте, я хотела бы сшить у вас новое платье. Но я не знаю, какой фасон мне подойдет, какую лучше ткань выбрать для пошива платья, как украсить его.

Администратор: - В этом может вам помочь наш модельер. Он вам поможет выбрать подходящую ткань, выбрать и фасон. Модели бывают разные, ткани бывают разные ситцевые, хлопковые, из шелка. У них может быть разный цвет и разные узоры.

Модельер: какое платье вы хотели бы сшить праздничное, деловое, домашнее; длинное или короткое; с длинным или коротким рукавом, или без рукавов; с закрытым или открытым. Какая ткань вам больше нравится (модельер предлагает выбрать эскиз того или иного изделия, ткань на выбор заказчика).

Заказчик: Где могу я купить ткань для платья?

Приемщица: - Вы можете приобрести ткань в нашем магазине «Ткани».

Продавец магазина:- Здравствуйте, какую ткань вы бы хотели купить и для чего?

Покупатель:- Я бы хотела бы купить у вас ткань на платье.

Продавец: Выбирайте ткань, а еще в нашем отделе продается кружева, тесьма, нитки, пуговицы, (покупатель выбирает товар).

Покупатель: Сколько с меня?

Продавец: С васрублей. Товар оплачивает на кассе, можно расплатиться картой (покупатель оплачивает). Спасибо за покупку!

Приемщица: Скажите, пожалуйста, ваше имя и фамилию, я оформлю заказ (записывает данные клиента в книгу заказов).

Приемщица: О готовом заказе мы вам сообщим по телефону. А сейчас пройдите к закройщице, она снимет с вас мерки для вашего платья. (Закройщица снимает мерки, рисует модель платья.)

Приходите, пожалуйста, завтра на примерку!

(Закройщица в ходе игры делает выкройки, кроит ткань, выбирает подходящую выкройку, обводит простым карандашом контуры образца на ткани, затем вырезает (кроит) одежду и примеряет ее клиенту).

Закройщица, раскроив на ткань (на альбомном листе) по лекалу детали одежды относят швее, а затем и гладильщику.

Директор: во время игры руководит, контролирует работу работников ателье. Дети выполняют игровые действия в соответствии с выбранной ролью.

Приемщица: Ваше платье готово, можете его забрать, заказ получите у приемщицы.

Заказчик: Спасибо, до свидания.

Директор: - Вы довольны работой наших мастеров? Мы все постарались. Спасибо, что посетили наше ателье, ждем вас еще!

В ходе игры воспитатель поощряет этикет ведения диалога (благодарить, не перебивать товарища, уступать в игре).

«Клиенты, не забывайте благодарить мастеров за готовые изделия!».

Приемщица: Проходите, следующий, пожалуйста! (игра по желанию детей повторяется).

Директор (завершение игры): До свидания, рабочий день закончился, пора расходиться по домам. Дети садятся в трамвай и возвращаются в детский сад.

4. Итог игры: рефлексия.

Детям предлагается рассказать, чем они занимались (о своей роли).

Воспитатель: Ребята, в какую игру мы сегодня играли?

- Кто у нас трудился над изготовлением одежды?
- Расскажи приемщица, что сегодня заказывали?
- Расскажи модельер, какие фасоны ты придумал и чем украшал одежду?
- Расскажи швея, какой наряд ты шила?
- Расскажи клиент, понравилось ли тебе платье, которое ты шила?

Воспитатель: Расскажите ребята, чья работа вам понравилась больше всего и почему? Кто был самым вежливым? К кому бы вы обратились еще раз? Воспитатель предлагает оценить работу ателье с помощью книги «Отзывов и предложений».

Воспитатель: Ребята, у нас есть вот такая книга «Отзывов и предложений». Давайте сейчас возьмем в руки вот эту книгу и скажем, что вам понравилось больше всего, хотели бы еще поиграть в ателье?