

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
«Центр развития ребенка - детский сад №18» г. Оренбурга

**КОНСПЕКТ СЮЖЕТНО – РОЛЕВОЙ ИГРЫ
В ГРУППЕ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
ДЛЯ ДЕТЕЙ 5-6 ЛЕТ № 8 НА ТЕМУ:
«АТЕЛЬЕ МОД»**

Выполнили:
Васянина А. В., воспитатель

Сентябрь , 2019 г.

I. Организационная информация			Примечание (дополнительная информация к конспекту)
1.	Ф.И.О. педагогов	Васянина Анна Васильевна, воспитатель МБДОУ №18 г. Оренбург	
2.	Доминирующая образовательная область	«Социально - коммуникативное развитие»	
3.	Виды деятельности	игровая, двигательная, коммуникативная, познавательно – исследовательская, музыкальная, восприятие художественной литературы	
II. Методическая информация			
1.	Тема совместной деятельности	«Ателье мод»	
2.	Методы и приемы реализации содержания совместной деятельности	1. Словесный метод (вопросы, беседы, словесные инструкции). 2. Наглядный метод. 3. Игровой метод (сюжетно – ролевые игры: «Служба доставки», «Кафе», «Ателье мод», « Показ мод»).	
3.	Интеграция образовательных областей	1.Познавательное развитие (загадки, беседа). 2.Социально-коммуникативное развитие (беседы). 3.Речевое развитие (диалоги). 4.Художественно-эстетическое развитие (музыкальное сопровождение).	
4.	Возрастная группа:	дети 5-6 лет.	
5.1	Цель:	Познакомить детей с новой сюжетно-ролевой игрой «Ателье мод».	
5.2	Мотивация деятельности детей:	Формирование интереса к профессиям, связанным с изготовлением одежды, через организацию сюжетно – ролевой игры « Ателье мод».	
5.3	Форма проведения:	Сюжетно - ролевая игра	
6.	Задачи:		
6.1	<p>Развивать интерес к профессиям швеи, модельера, закройщика.</p> <p>Расширять представления о том, что их труд коллективный, что от добросовестной работы одного человека зависит качество труда другого.</p> <p>Развивать умения применять в игре знания о способах измерения.</p> <p>Формировать умение детей делиться на подгруппы в соответствии с сюжетом и по окончании заданного игрового действия снова объединяться в единый коллектив.</p> <p>Развивать ролевой диалог у детей (приемщик - заказчик, модельер - заказчик, закройщик – заказчик, клиент – работник буфета).</p> <p>Закрепить название оборудования и инструментов (швейная машина, утюг, гладильная доска, сантиметровая лента, выкройка, ткань и т.д.), названия одежды (платье, сарафан, брюки и др.).</p> <p>Обогащать словарь детей новыми словами (портной, выкройка, фурнитура, модельер, закройщик, виды тканей -</p>		

	шелк, шерсть, хлопок). Воспитывать культуру поведения в общественных местах. Воспитывать уважение к труду швеи, модельера, закройщика.	
7.	Планируемые результаты	
7.1	У детей: - развит интерес к профессиям швеи, модельера, закройщика; - развито умения применять в игре знания о способах измерения; - совершенствуется лексический словарь с названиями оборудования и инструментов, применяемых в ателье (швейная машина, утюг, гладильная доска, сантиметровая лента, выкройка, ткань и т.д.); - продолжает развиваться речевой диалог; - продолжает развиваться чувство коллективизма; - сформировано умение брать на себя роли в соответствии с сюжетом игры; - продолжает формироваться умение договариваться в ходе игры; - формируются навыки культурного поведения в общественных местах; - воспитано уважение к труду работников ателье.	
8.	Организация среды для проведения совместной деятельности	<ul style="list-style-type: none"> - Швейная машина – 2 шт.; - Гладильная доска – 1 шт.; - Утюг – 1 шт.; - Стол для закройщика; - Передвижная вешалка – 1 шт.; - Мольберт с эскизами; - Игрушечные деньги; - Фартуки, косынки – по 2 шт.; - Ткань; - Журналы модной одежды; - Фурнитура; - Наряды для дефиле. - Вывески «Ателье мод», «Кафе», «Показ мод». - Кружево; - Тесьма; - Нитки; - Трафарет; - Муляжи хлебобулочных изделий резиновые и из соленого теста; - Чайная кукольная посуда; - Стол; - Фартуки – 3 шт.; - Блокнот для приема заказов – 2 шт.; - Меню для кафе – 1 шт.

9.	Подготовка к совместной деятельности на занятии в режимные моменты	Беседа: «Ателье мод», «Швейная фабрика», рассматривание иллюстраций в журналах мод «Бурда», «Новинки сезона», рассматривание образцов ткани, дидактические игры: «Разложи одежду по сезону», «Назови детали одежды», « Подбери ткань к одежде», рисование: «Украсим юбку для куклы». Аппликация: «Украшение платья», чтение произведений: С. Михалков «Заяц портной», В. Викторов «Я для мамы платье шила», И.Гринберг «Олин фартук», Ш.Перро «Золушка».	
Конспект совместной деятельности			
I.	Вводная часть		
1.1	Введение в тему (создание проблемной ситуации)	<p>Психогимнастика «Встреча гостей». Воспитатель: Ребята, поздоровайтесь с нашими гостями. Дети: Здравствуйте! Воспитатель: Вам знакома профессия портной? Эта профессия появилась в те времена, когда были цари и короли. Портной - древняя и очень уважаемая профессия. Чем занимается портной? Дети: Портной шьёт нам одежду, одевает нас летом и зимой, осенью и весной. Воспитатель: Какие вещи нам может сшить портной? Дети: Красивые платья, сарафаны, юбки, брюки, рубашки, пальто, брюки. Воспитатель: Где работает портной? Дети:- В швейной мастерской, в ателье, на швейной фабрике. Воспитатель:- Портной входит в состав бригады, у каждого из которых свои обязанности. Сейчас я вам расскажу, кто работает в ателье. Приемщица - принимает заказы, записывает на квитанции, чей это заказ и что хотят сшить. Модельер - придумывает модели (эскизы) одежды, выбирает подходящую ткань, фасон одежды. Закройщик - снимает мерки, делает выкройки, разрезает ткань, кроит одежду. Швея - соединяет детали одежды с помощью иголки и нитки, шьет на швейной машинке. Гладильщица – отглаживает (утюжит) одежду, вешает на плечики, относит ее приемщице. Воспитатель: Предлагаю поиграть в игру ателье мод, где мы сможем заказать нарядную одежду и посмотреть, как работают мастера ателье. Вы согласны? Дети: Да! Воспитатель: Мы сейчас распределим роли. Помните самое главное правило: мастера ателье работают все вместе, дружно, быстро.</p>	<p>Воспитатель с детьми рассматривает рабочие места сотрудников « Ателье мод».</p> <p>С помощью считалки воспитатель выбирает работников ателье. Дети переодеваются, занимают свои рабочие места.</p>
II.	Основная часть		

Директор ателье: Внимание! Внимание! Приходите в ателье, почините платье. Сшейте юбки, сарафаны Оле, Тане, Кате. Выполняем в срок заказ! Ателье здесь высший класс. Ваша кофточка готова, а у вас примерка снова. Вам - пиджак, а вам - жилет, ателье надёжней нет!

Добро пожаловать в наше ателье! Проходите, пожалуйста, наша приемщица примет ваш заказ. А остальным ожидающим посетителям мы предлагаем расположиться возле журнального столика. Просмотрите новинки сезона в журналах мод и закажите их в нашем ателье.

Приемщица: Здравствуйте, что вы хотели заказать у нас?

Заказчик: Здравствуйте, я хотела бы сшить у вас новую юбку. К кому можно обратиться?

Приемщица: Вам поможет наш модельер, вы можете пройти к ней в кабинет.

Модельер: Здравствуйте, какую юбку вы бы хотели заказать? Длинную, короткую? Праздничную, деловую? Давайте подберем фасон вашей юбки, а ткань вы можете купить в нашем ателье.

(Дидактическая игра «Подбери ткань к одежде»)

Продавец: Здравствуйте, какую ткань и какого цвета вы хотите купить и для чего?

Приемщица: Скажите, пожалуйста, ваши данные, я оформлю заказ

Закройщик: (снимает мерки, берет эскиз юбки) Приходите, пожалуйста, через два часа, на примерку.

Заказчик: Спасибо за работу. Сколько я вам должна?

Посетители «Ателье мод» подходят к столу с журналами, эскизами моделей, рассматривают их. С посетителями работают модельер - выбирают эскизы. Продавец - продаёт ткань, фурнитуру, кружева, тесьму, нитки, одежду. Закройщик - измеряет посетителей, выкраивает одежду, отдаёт выкройки швее. Швея - шьёт, отдаёт изделия гладильщице. Гладильщица - утюжит одежду, вешает её на плечики, уносит одежду в приемную. Во время игры администратор руководит, направляет работу в цехе, в магазине, разрешает конфликтные ситуации. Дети выполняют игровые действия в соответствии с выбранной ролью. Дети,

Клиент подбирает «ткань, фурнитуру», расплачивается, уходит обратно в ателье, к приемщице.

Приемщица вызывает по телефону закройщика.

Заказчик уходит, закройщик «кроит» т.е.рисует на бумаге с помощью трафарета контур будущей юбки, вырезает и отдает швее, которая «шьет», затем гладильщику, который «гладит» изделие и относит приемщику.

Заказчик расплачивается, получает квитанцию и т.д.

Самостоятельная игровая деятельность детей

		сделавшие заказы, посещают кафе (сок, вода, фрукты за счёт заведения). Администратор: Рабочий день в нашем «Ателье мод» закончен. Наводите порядок на своих рабочих местах. До свидания.	
III.	Заключительная часть		
3.1	Подведение итогов	<p>Воспитатель: Ребята, где мы с вами сегодня побывали?</p> <p>Дети: В ателье мод.</p> <p>Воспитатель: Кто работает в ателье?</p> <p>Ответы детей.</p> <p>Воспитатель: Вам понравилось делать заказы в ателье?</p> <p>Ответы детей.</p> <p>Воспитатель: Что вам больше всего запомнилось?</p> <p>Ответы детей.</p> <p>Воспитатель: Мне тоже очень понравилось наше ателье мод. Вы отлично справились со своими ролями. В следующий раз мы отправимся в ателье на показ новых моделей и сможем пошить новые наряды.</p>	
IV.	Дальнейшая разработка темы		
	<p>В группе проводятся беседы о прошедшей игре «Ателье мод».</p> <p>Выразить свои впечатления в изодейтельности «Поход в ателье мод».</p>		