

Мастерская сюжетно-ролевой игры «Ателье».

(методическая разработка с описанием задач, вариантов игры, технологии изготовления, применения в описательно-образовательном процессе с фото, участие родителей, детей и педагогов)



**Воспитатель МБДОУ детский сад №19
«Казачок» МО г-к Анапа
Пономаренко Татьяна Александровна**

ОГЛАВЛЕНИЕ:

1.	Предисловие	3
2.	Введение	5
3.	Основная часть	6
4.	Цель и задачи	
5.	Перечень используемого оборудования и материалов	
6.	Результативность	
7.	Заключение	
Приложения		
8.	Конспект ООД по окружающему миру в средней группе «Ателье мод».	18
9.	Конспект ООД по развитию речи в средней группе «Подбери наряд»	20
10.	Конспект ООД по изобразительной деятельности рисование в средней группе «Украсим фартук для куклы»	21
11.	Конспект ООД по изобразительной деятельности аппликация в средней группе на тему «Украшение фартука»	22
12.	Конспект сюжетно-ролевой игры «Салон красоты»	24
13.	Фотоматериалы	31
13.	Список используемой литературы	36

1. Предисловие

Для детей игра, которую принято называть «спутником детства», составляет основное содержание жизни, выступает как ведущая деятельность, тесно переплетается с трудом и учением. В игру вовлекаются все стороны личности: ребенок двигается, говорит, воспринимает, думает; в процессе игры активно работают все его психические процессы: мышление, воображение, память, усиливаются эмоциональные и волевые проявления.

Игра выступает как важное средство воспитания. В Федеральных государственных образовательных стандартах дошкольного образования игра рассматривается как один из сквозных механизмов развития ребенка, как важное средство его социализации. При этом одним из целевых ориентиров выступает «на этапе завершения дошкольного образования» ребенок должен овладеть разными формами и видами игры, различать условную и реальную ситуацию, уметь подчиняться разным правилам и социальным нормам».

Из всех детских игр особое место занимает сюжетно - ролевая игра - деятельность, в которой дети берут на себя роли взрослых или сказочных персонажей, и от имени этих ролей проигрывают воображаемые сюжеты, т.е. вступают в отношения с другими от имени этих персонажей.

Сюжетно - ролевая игра имеет важное значение для развития ребенка. Это свободная эмоциональная деятельность, которая всегда приносит удовольствие. С другой стороны – это школа произвольного поведения. Именно в этой игре ребенок начинает подчинять свои действия правилам и вести себя так, как принято, как положено в обществе.

Данная методическая разработка будет полезна воспитателям.

Современная сюжетно-ролевая игра строится на сюжетах реальной жизни XXI века. Детское сознание впитывающее: в памяти откладываются места, которые посетил ребёнок, как в них принято вести себя взрослым, какие роли они выполняют в функционировании различных предприятий. Меняется мир взрослых, об устройстве современного общества и новых профессиях дети узнают, в том числе, из телевизионных передач. Расширяется тематика детских игр, появляются новые атрибуты. И можно наблюдать, как дети играют в «Салон красоты», «Дизайн-студию», «Модельное агентство», «Ателье пошива модной одежды», «Дом моды», «Маникюрный салон».

Чтобы дошкольники могли играть в сюжетно-ролевые игры, они должны получить знания о многообразии профессий в современном мире. На основе представлений о трудовых обязанностях, содержании труда, материалы и предметы труда, инструменты и оборудование, набор трудовых действий, результат труда. С этой целью, воспитатель знакомит детей с людьми разных профессий. Это позволяет расширить познавательное

пространство детей. Грамотная организация игровой деятельности в детском саду способствует развитию личностных качеств воспитанников. В сюжетно-ролевых играх дети расширяют представления о взаимоотношениях взрослых, формируют первичные профессиональные компетенции, проникаются уважением к труду человека. Дети проявляют инициативность в разработке сюжетов на повседневные и фантастические темы, раскрывают творческий потенциал, перевоплощаясь в назначенную роль.

2. Введение

Сюжетно-ролевая игра в средней группе отличается тем, что дети этого возраста стремятся сохранить логику действий. Во время игры у детей развиваются психические познавательные процессы, формируются жизненно важные умения и навыки (рассуждать, анализировать, принимать решения, соподчинять мотивы), развиваются творческие способности, фантазия и артистизм, ребенок вживается в образ того или иного персонажа, играет определенную роль. Дети обыгрывают действия своих родителей, близких в быту, сотрудников в дошкольном учреждении и т.д. Дети обращают внимание не столько на предмет, сколько на партнёра, пытаются построить ролевые отношения.

Основной особенностью сюжетно-ролевой игры является наличие в ней воображаемой ситуации, которая складывается из сюжета и ролей. В сюжете раскрывается содержание игры – характер действий и отношений, которыми связаны участники данного события. Воображаемую ситуацию дети удерживают самостоятельно, сюжет состоит из 3-4 игровых действий. Важно чтобы дети в игре приобретали знания и умения, были не только участниками игры, но и ее создателями. В сюжетно-ролевых играх отражаются представления детей об окружающем мире, взаимоотношениях и профессиональных обязанностях людей. Ребёнок примеряет интересную роль, использует образы памяти и фантазию для действия в придуманной ситуации. Сюжетно-ролевая игра не только развлекает ребёнка, но и является элементом образовательного процесса в детском саду.

Суть сюжетно-ролевой игры заключается в придумывании ребёнком вымышленной ситуации, выборе атрибутов и действию в соответствии с замыслом.

Актуальность. Сюжетно-ролевая игра имеет большое значение в социальной адаптации ребенка, реализации его возможностей в будущем. Проигрывая различные жизненные ситуации, дети учатся идти на компромисс, меньше ошибаться в людях, избегать конфликтных ситуаций, поддерживать дружелюбную атмосферу. В сюжетно-ролевой игре успешно развиваются личность ребенка, его интеллект, воля, воображение и общительность, но самое главное, эта деятельность порождает стремление к самореализации, самовыражению. Сюжетно-ролевая игра формирует культурно – гигиенические навыки, учит детей опрятности, бережному отношению к своим вещам.

Новизна. Организация сюжетно-ролевой игры «Ателье» с применением мультимедийного оборудования обогащает игровой опыт дошкольников. На экран проецируются фотографии реальных мест проведения показа мод (подиум), швейная мастерская, магазин тканей, работа модельера, портнихи, фурнитуры, транспорта, который доставляет ткани, готовую одежду, магазин готовой одежды и т.д., сюжеты из сказок, героев сказок и т.д.

3. Основная часть

3.1. Цель и задачи методической разработки

Цель. Формировать представления дошкольников о том, что такое ателье и для чего оно нужно; развивать сюжет; познакомить с новыми ролями (заказчик, приёмщица, закройщик, портниха, заведующая ателье) и ролевыми действиями; развивать диалогическую речь. Обогащать социально-игровой опыт между детьми, развитие игровых умений по сюжету «Ателье».

Задачи.

1. Познакомить детей с сюжетно-ролевой игрой «Ателье».
2. Расширять у детей представления о профессиях людей, которые работают в «Ателье»: модельер, художник-модельер, закройщик, швея, гладильщица, приемщик, заведующий ателье, заказчик.
3. Формировать умение детей взаимодействовать по ходу игры, осуществлять замысел, распределять роли, планировать, подбирать атрибуты и правильно пользоваться ими, оборудовать место игры, знакомить с новыми ролями в игре.
4. Активизировать словарный запас (слова, обозначающие оборудование и инструменты данных профессий: швейная машина, утюг, гладильная доска, сантиметровая лента, выкройка, ткань, мел, стол закройщицы, манекен, пуговицы, катушки ниток, ножницы и т.д.), диалогическую речь, обогатить словарь детей наименованиями деталей одежды.
5. Развивать воображение, мышление, творческие способности, любознательность, наблюдательность.
6. Вызвать интерес и желание играть в «Ателье», учить передавать диалог персонажей по ролям.
7. Воспитывать дружеские взаимоотношения в игре, культуру общения, навыки сотрудничества, взаимопомощи, доброжелательность, уважение друг к другу и к окружающим, уважение к труду взрослых.

3.2. Методическая разработка на тему «Ателье» включает в себя:

1. Конспект ООД по окружающему миру в средней группе «Ателье мод».
2. Конспект ООД по развитию речи в средней группе «Подбери наряд».
3. Конспект ООД по изобразительной деятельности рисование в средней группе «Украсть фартук для куклы»
4. Конспект ООД по изобразительной деятельности в средней группе «Украшение фартука»
5. Беседы на тему «Любимые игры», «Мои друзья», «Швейная фабрика», «Профессии».
6. Рассматривание иллюстраций журналов мод «Бурда», «Я шью сама», «Практичная мода для тех, кто шьет сам». «Мода - осень», «Мода весна», чертежи выкроек моделей одежды.
7. Рассматривание образцов ткани (фактура, цвет).

8. Рассматривание альбомов «Ткани», «Одежда», «Пуговицы».
9. Дидактические игры «Подбери наряд», «Разложи одежду по сезону», «Подбери наряд кукле», «Назови детали одежды», «Подбери ткань к одежде».
10. Чтение художественной литературы.
11. Презентация для педагогов на тему «История появления ткани и иглы».
12. Презентации для детей «Ателье», «Швейная фабрика».
13. Правила сюжетно-ролевой игры «Ателье».
14. Варианты сюжетно-ролевой игры.
15. Связь сюжетно-ролевой игры «Ателье» с другими сюжетно-ролевыми играми: «Салон красоты», «Дизайн-студия», «Модельное агентство», «Ателье пошива модной одежды», «Дом моды», «Маникюрный салон», «Магазин «Одежда», «Шоферы», «Семья», «Фабрика ткани», «Парикмахерская».

3.3. Взаимодействие с семьями воспитанников:

- ❖ экскурсии детей совместно с родителями в магазин «Ткани», «Одежда», в ателье, в салон красоты, парикмахерскую;
- ❖ оказание помощи в изготовлении атрибутов для сюжетно-ролевой игры;
- ❖ рассказ родителя-швеи о работе ателье с показом видео;
- ❖ изготовление фартуков для детей группы (дежурства), пошив костюмов, деталей одежды для уголка ряженья, для сюжетно-ролевых игр.

3.4. Приемы руководства сюжетно - ролевой игры

№	Задачи	Методы и приемы
1	Расширять представления детей об окружающей жизни. Обогащать знания детей об окружающей жизни.	<ul style="list-style-type: none"> 🎨 Рассматривание иллюстраций, фотографий. 🎨 Просмотр видеоматериалов. 🎨 Рассказ воспитателя. 🎨 Чтение художественной литературы. 🎨 Беседа. 🎨 Отгадывание загадок
2	Изучать интересы детей, их любимые игры	<ul style="list-style-type: none"> 🎨 Наблюдение за игровыми объединениями детей. 🎨 Рисование на тему «Мои любимые игрушки». 🎨 Беседы на тему «Любимые игры», «Мои друзья» и др. 🎨 Составление детьми рассказа на тему «Я в

		детском саду»
3	Создавать «материальную основу» для игры. Обогащать предметно-развивающую среду для сюжетно-ролевой игры	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Рассматривание предметов, игрушек, предметов-заместителей. ✚ Рассказ воспитателя о предметах. ✚ Беседа об использовании предметов, игрушек. ✚ Беседа о хранении и размещении игрушек. ✚ Изготовление детьми предметов-заместителей, игрушек-самоделок, поделок. ✚ Внесение новых игрушек и предметов
4	Оказывать влияние на содержание игры, взаимоотношения детей в игре. Формировать положительные взаимоотношения детей в игре. Развивать творческие способности детей.	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Предложение темы игры, новых сюжетов. ✚ Обсуждение игрового сюжета. ✚ Создание игровой воображаемой ситуации. ✚ Создание игровой обстановки. ✚ Разработка плана игры. ✚ Участие в створе детей, разъяснение, помощь, совет по ходу игры. ✚ Распределение ролей. ✚ Ролевое участие в игре.
5	Формировать специфические игровые умения.	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Показ игровых действий с игрушками, предметами, предметами-заместителями. ✚ Употребление условной игровой терминологии. ✚ Разыгрывание игрового эпизода ✚ Показ развертывания ролевого взаимодействия, перехода от одной роли к другой.

3.5. Методика организации сюжетно-ролевой игры

Воспитатель выявляет личные интересы детей и способность самостоятельного продумывания сюжета. С учётом полученных данных он приступает к организации сюжетно-ролевой игры в группе.

Выбор темы игры, составление примерного плана игры с возможными вариантами сюжета.

Подготовка игровой среды: предметы мебели, игровые атрибуты и заменители, детали костюмов, материалы для самостоятельного изготовления предметов по замыслу.

Создание мотивации и начало игры: воспитатель создаёт игровую или проблемную ситуацию.

Проведение краткой беседы по теме игры.

Руководство к игре (для младших дошкольников – прямое, для ребят постарше – косвенное): распределение ролей, обозначение примерного сюжета.

Поддержание игровой ситуации: контроль за эмоциональным состоянием всех участников игры, подсказки для обогащения сюжета, подбадривание.

Завершение игры: анализ исполненных ролей, воплощения сюжетной задумки, похвала в инициативности и проявлении фантазии.

Структура сюжетно-ролевой игры

1. Выбор игры. Определяется конкретной воспитательной задачей.

2. Педагогическая разработка плана игры. При разработке игры воспитателю необходимо стремиться к максимальному насыщению её игровым содержанием, способным увлечь ребенка. Важно определить предполагаемые роли и средства игровой организации, которые бы способствовали выполнению намеченных воспитательных задач.

3. Ознакомление детей с планом игры и совместная его доработка. Воспитатель должен стремиться так вести беседу, чтобы как можно больше привлекать детей к обсуждению плана игры, к разработке содержания ролевых действий.

4. Создание воображаемой ситуации. Дошкольники всегда начинают сюжетно - ролевые игры с наделения окружающих предметов переносными значениями. Создания воображаемой ситуации - важнейшая основа начала творческой сюжетно - ролевой игры.

5. Распределение ролей. Педагог должен стремиться удовлетворять игровые потребности детей, то есть каждому дает желаемую роль, предлагает очередность разыгрывания ролей разной степени активности, ищет возможности для утверждения положения ребенка в коллективе через игровую роль.

6. Начало игры. Чтобы вызвать у детей положительное восприятие игры используются методические приемы, например, подготовить группу детей к разыгрыванию игрового эпизода. Или в начале игры главные роли распределяют между активными детьми с хорошо развитым творческим воображением. Это позволяет задать тон, показать ребятам образец интересного ролевого поведения.

7. Сохранение игровой ситуации, стойкого интереса к игре: взрослый задает тон в обращении с играющими детьми, употребляя условную игровую; старается обыгрывать любое дело детского коллектива; в ходе

сюжетно – ролевой игры целесообразно включать развернутые творческие игры или игры на местности с идентичными сюжетами.

8. Завершение игры. Разрабатывая план игры, педагог заранее намечает предполагаемую концовку. Необходимо позаботиться о таком окончании, игры которое вызвало бы у детей желание сохранить в жизни коллектива все лучшее, что принесла с собой игра.

Приемы создания интереса к сюжетно-ролевой игре.

Воспитатель (например): Дети, через месяц у нас с вами будет праздник. На праздник все должны прийти красивые и нарядные. Скажите, где можно взять красивую одежду? (*Ответы детей*).

В магазине может не быть нужно размера нашей одежды или цвет нам не понравится. Где можно заказать и сшить одежду?

Сговор на игру.

🌈 Как вы думаете, мы с вами можем сами открыть ателье и подготовиться к празднику, сшить себе замечательные наряды?

🌈 Кто работает в ателье? Что нужно для открытия ателье?

🌈 Люди, каких профессий работают в ателье? Ведь просто сшить одежду не достаточно, она должна быть красивой и нравится нам. Тем более нам нужен праздничный наряд.

🌈 Ребята, как вы думаете, что нужно сделать, чтобы наша продукция (одежда) стала еще красивее, и каждый заказчик остался довольным? Ведь мы с вами готовим праздничный наряд и одежда должна быть очень красивой. Посмотрите, какие красивые ткани поступила в наш магазин тканей.

Воспитатель демонстрирует детям виды тканей (предлагает внимательно рассмотреть, пощупать, рассмотреть узоры и фактуру). Дети подбирают разные виды тканей для изготовления праздничной одежды (отдают предпочтение ярким узорам).

Новые элементы дизайна

🌈 Дети, посмотрите, у нас так получилось, что две девочки заказали абсолютно одинаковые платья. Они даже сделаны из одинаковой ткани. Как же девочки будут различать свои платья? *Дети предлагают свои варианты.*

🌈 Ребята, посмотрите, мы всем уже сшили нарядную одежду. И вот у нас совсем нет новых заказов. Как же сделать так, чтобы о нас узнали как можно больше людей. *Дети предлагают разные варианты.* В случае затруднения воспитатель предлагает обратиться за помощью в рекламное агентство.

Воспитатель обращает внимание детей на то, что нужно помогать друг другу во время работы. Ребята, помните, что с вежливым человеком всегда

приятно общаться. Поэтому в наше ателье снова и снова приходят довольные клиенты с новыми заказами.

3.6. Перспективное планирование сюжетно-ролевой игры «Ателье»

3.6.1. Обогащение детей представлениями по теме игры в активной деятельности.

Цель. Расширять и закреплять знания детей о работе в швейном ателье.

Задачи:

1) Формировать представление о том, что каждая вещь, сшитая в ателье – это результат совместного труда небольшой бригады, в которой у каждого свои обязанности, все работают вместе для того, чтобы сшить хорошую красивую одежду.

2) Дать знания о процессе изготовления одежды, свойствах материала из которых сшита, практичность.

3) Закреплять представления о качествах и свойствах, целевом назначении и функции предметов одежды.

4) Закреплять знания детей о том, что людям помогают в работе предметы – орудия труда, облегчающие труд человека.

5) Воспитывать уважение к труду работников ателье, их пользу человечества.

6) Дать представление об их профессиональных и личностных качествах.

7) Расширять представление о видах, свойствах и качествах ткани.

Содержание деятельности.

1. Экскурсия в швейное ателье (родители совместно с детьми посещают ателье): ознакомление со зданием, с назначением его основных помещений, их оборудованием и предметами труда, с содержанием деятельности его сотрудников.

2. Экскурсия с родителями в магазин «Одежда» и «Ткани»: обобщение представления детей об одежде, о материале, из которых она сделана.

3. Встреча с интересными людьми - пригласить маму, работающую в ателье, с целью рассказа о своей профессии (в чем состоит работа закройщицы; необычный заказ; забавные смешные случаи; придирчивый заказчик; как она поступала).

4. Рассматривание иллюстраций, журналов мод, видео с модными показами (с целью развивать умение выделять фасоны одежды, цвет, отличительные особенности, оригинальность).

5. Экспериментирование «Мир тканей» (цель: закрепить знание детей в названии тканей, учить сравнивать ткани по их свойствам).

6. Беседы с детьми: «Зачем нужны швейные ателье?» (цель: понимать значимость профессии в жизни людей, воспитывать уважение к результатам труда), «Из чего шьют одежду?», «Как появляется одежда?», «Какие качества необходимы работнику ателье?»).

7. Чтение художественной литературы: (цель: расширять знания детей о мире профессий, воспитывать уважение к труду).

3.6.2. Передача игровой культуры.

Цель. Побуждать детей принимать на себя разнообразные роли; выполнять игровые действия в соответствии с взятой на себя ролью.

Задачи.

1) Закреплять знания о работниках швейного ателье, орудия труда, необходимых в работе.

2) Развивать связную речь, закреплять умение объединять предметы по качественному признаку и по признаку действия, выполняемые работниками ателье, закрепить название деталей одежды.

3) Упражнять в дифференциации одежды:

- по сезону (*летняя, осенняя, зимняя, весенняя*);
- по назначению (*праздничная, рабочая, спортивная*);
- по принадлежности (*мужская, женская, детская*).

4) Обогащать знание детей о свойствах материалов, из которых сшита одежда, закрепить название тканей;

Содержание деятельности:

Игра образного плана «Где мы были, мы не скажем, а что видели, покажем»

Дидактические игры. «Кому что нужно» (закрепить знания об орудиях труда работников швейного ателье, их использование, бережное отношение к ним). «Подбери ткань к одежде». «Модницы куклы». «Четвёртый лишний» (группировать предметы по определенному признаку и выделять лишний предмет). «Назови детали одежды (фасон; воспитывать культуру общения). «Разложи одежду по сезону». «Одежда для всей семьи». «Из чего сшить вещи?» (знания о свойствах материала из которой она сшита). «Кто что делает» (закрепить знания детей о действиях, выполняемых представителями разных профессий). «Исправь ошибку» (развивать умение находить ошибки в картинках по теме). «Маршрут труда» (с целью закрепления знания о последовательности трудовых действий). «Чья одежда».

Игра «Разговор по телефону» (формирование культуры общения по телефону).

Дидактическое упражнение «Что будет, если...» (назначения одежды, уметь выстраивать цепь событий, формировать осознанное отношение к использованию человеком одежды).

Настольные игры: «Ткани», «Профессии».

Речевая игра с мячом. «Назови профессию»

Ситуативный разговор «Какая профессия важнее?»

Игра – имитация. «Угадай, кем я работаю» (определение профессии, формировать умение имитировать деятельность людей, закреплять знания профессий).

Педагогические ситуации: «Кто нам шьет костюмы к празднику в д/с?», «Зачем человек трудится?», «Для чего нужны ткани?»

Игровая ситуация: «Волшебный мешочек», «Королева подиума» (направлена на развитие актёрских способностей, учить детей демонстрировать одежду на подиуме).

3.6.3. Создание и обогащение развивающей предметно-игровой среды.

Цель. Расширять значение детей об атрибутах к игре, способствовать развитию творческих способностей и эстетическому вкусу, воспитывать устойчивый интерес к обучению чему-то новому.

Задачи.

1) Продолжать знакомить детей с назначением игрового материала (сантиметровая лента, лекало, выкройка, швейная машина).

2) Учить подбирать атрибуты, предметы, игрушки для реализации игровых замыслов.

3) Закреплять знания о работниках швейного ателье, обогащать словарный запас.

Содержание деятельности:

1. Подборка открыток иллюстраций с инструментами, одеждой, предметами профессии ателье.

2. Изготовление и подбор атрибутов для сюжетно-ролевой игры «Швейное ателье» с привлечением родителей: витрина, гладильная доска, утюги, набор пуговиц, ниток, сантиметровая лента, ножницы, карандаш, блокнот, лекала (выкройки), стол для раскроя, зеркало, швейные машины, фартуки для швеи, квитанция.

3. Альбомы с видами тканей, альбом «Одежда людей разных профессий», альбом «Модной одежды», альбом «Одежда от прошлого до настоящего».

4. Изготовление дидактических игр совместно с воспитателем «Одежда для всей семьи», «Чья одежда» (цель: формировать у детей навыки ручного труда, учить планировать свою деятельность, способствовать развитию эстетического вкуса, расширять словарный запас по теме).

5. Книжки-раскраски, трафареты на тему: профессия, одежда, инструменты (цель: развивать зрительное восприятие внимание, закреплять представления о профессии).

6. Работа в книжном уголке: вместе с детьми, родителями, подобрать и пополнить произведениями по теме.

7. Совместное изготовление атрибутов для сюжетно ролевой игры «Швейное ателье» (цель: учить детей работать с бумагой, пользоваться правильно ножницами, расширять значение детей об атрибутах к игре).

8. Подборка детских песен о профессиях (по выбору музыкального руководителя).

9. Обводка, штриховка, вырезание силуэтов одежды.

10. Создание «Уголка ряженья».

11. Красивая ткань - трафареты одежды (цель: придумать фасон и расцветку ткани; развивать творчество).

12. Вырезанные из картона большие и маленькие куклы.

13. Набор магнитных картинок с изображением одежды.
14. Силуэты разной одежды образцы ткани.
15. Кукольная одежда (различной принадлежности мужская и женская, детская на демонстрационных вешалках).
16. Картинки с разными сезонами и картинки одежды к игре «Разложи-ка одежду по сезону».
17. Образцы тканей разной структуры для игры «Подбери ткань к одежде».
18. Подборка журналов мод, о шитье, рукоделии с участием родителей.

3.6.4. Активизация проблемного общения взрослого с детьми.

Цель: Обогащать содержание игры через создание проблемных ситуаций, развивать творческое воображение, ролевое взаимодействие, закреплять навыки общественного поведения, воспитывать интерес и уважение к труду работников ателье.

Задачи:

- 1) Закреплять умение брать на себя различные роли в соответствии с сюжетом игры и подбирать недостающие для игры предметы.
- 2) Развивать умение отражать в игре специфику разных профессий.
- 3) Формировать умение договариваться, планировать и обсуждать действия всех играющих, содействовать обогащению игры новыми решениями, стимулировать творческую активность детей.

Содержание деятельности:

Проблемные ситуации:

- 🌈 Срочный заказ, а закройщица заболела;
- 🌈 Старшая сестра оканчивает школу, ей нужно нарядное платье для выпускного бала;
- 🌈 Мама купила ткань, но закройщица сказала, что ткани не хватит на понравившийся фасон. Как быть?
- 🌈 Блузка была уже сшита, но гладильщица по неосторожности сожгла воротник;
- 🌈 «Пошив одежды по спецзаказу» (рабочая одежда, школьная форма);
- 🌈 Сломалась швейная машина.

Игровые ситуации:

- дошить предыдущий заказ...
- погладить ткань и сложить...

Предложение включить предметы-заместители швейная машина, сантиметровая лента, лекало, сотовый телефон и т.д.

Предложить обыграть «Звонок в ателье» (с целью развития диалогической речи, формирования культуры общения по телефону, учить вести диалог в роли заказчика и работника ателье).

ООД по окружающему миру в средней группе на тему «Ателье мод».

Программные задачи:

Учить называть профессии людей, которые изготавливают одежду, работают в «Ателье мод»: модельер, закройщица, швея, гладильщица, приемщик, продавец ткани.

Учить называть оборудование и инструменты (швейная машина электрическая, утюг, гладильная доска, сантиметровая лента, выкройка, ткань, игла, мел, стол закройщицы, английские иголки, манекен, пуговицы, катушки ниток, ножницы и т.д.).

Развивать память, внимание, мелкую моторику, диалогическую речь, пополнять словарный запас (дизайнер одежды, модельер, закройщик).

Воспитывать уважение к работникам «Ателье мод», расширять представление о том, что их труд коллективный, что от добросовестной работы одного человека зависит качество труда другого;

Предварительная работа:

Рассматривание иллюстраций журналов мод «Бурда», «Я шью сама» «Практичная мода для тех, кто шьет сам». «Мода – осень», «Мода весна», чертежи выкроек моделей одежды.

Рассматривание образцов ткани (фактура, цвет) и одежды.

Познакомить с названиями тканей, помочь запомнить их названия. Рассматривание альбома «Ткани». Познакомить с названиями некоторых деталей одежды, отделками; оборки, кружевные вставки, воротники разной формы.

ООД по развитию речи в средней группе на тему «Подбери наряд»

Развивать познавательную активность детей в процессе общения. Учить детей различать наощупь разные материалы, учитывая цвет и фактуру, сравнивать, группировать и классифицировать, отбирать по этому признаку наряд для кукол, подбирать стиль к особенностям фигуры куклы.

Упражнять в запоминании названий ткани. Обогащать словарный запас; продолжать учить образовывать прилагательные от существительных.

ООД по изобразительной деятельности рисование в средней группе на тему «Украшим фартук для куклы».

Учить детей составлять узор; закрепить приём примакивания, мазки, линии, точки, кружки и другие знакомые элементы, развивать цветовое и эстетическое восприятие.

Воспитывать самостоятельное творчество. Активизировать речь детей.

ООД по изобразительной деятельности аппликация в средней группе на тему: «Украшение фартука»

Учить составлять узор на фартуке, заполняя элементами по своему замыслу. Учить разрезать геометрические фигуры пополам, предварительно сложив их; правильно держать ножницы и правильно действовать ими.

Развивать чувство композиции. Закреплять прием аккуратного наклеивания деталей.

Подводить к эстетической оценке работ.

3.7. Перечень используемого оборудования и материалов для сюжетно-ролевой игры «Ателье»

Швейные инструменты: катушки ниток, сантиметровая лента, линейка портного, мелки, журналы мод, гладильная доска, образцы ткани, лекало, выкройки ткани, утюг, макеты бумажных кукол, куклы разные, детская швейная машинка. (Учить называть оборудование и инструменты: швейная машина, утюг, гладильная доска, сантиметровая лента, выкройка, ткань, мел, стол закройщицы, манекен, пуговицы, катушки ниток, ножницы и т.д.

Иллюстрации с изображением «Ателье», катушки с нитками, наперсток, сантиметровая лента, ножницы, картинки с изображением моделей одежды, коллекция разных тканей.

3.8. Результативность

Созданная предметно-пространственная среда в группе позволяет эффективно организовывать и проводить сюжетно-ролевую игру с использованием современных форм и технологий.

В результате проведенной работы дети научились играть в игру по правилам, называть профессии людей, работающих в «Ателье», научились самостоятельно придумывать узоры, эскизы, украшать одежду. Пополнился словарный запас детей словами, обозначающими оборудование, инструменты, название профессий. Развилась связная речь, грамматический строй речи, творческая активность детей.

Дети стали доброжелательнее друг к другу, повысилась культура поведения.

Дети осуществляют замысел игры, распределяют роли, подбирают атрибуты, предметы-заместители, связывают сюжет игры с другими сюжетно-ролевыми играми.

Расширение тематики игры, углубление их содержания приводят к изменению формы и структуры игры. В игре выделяется подготовительный этап: распределение ролей, отбор игрового материала, изготовление игрушек-самоделок совместно с воспитателем. Постепенно в процессе договоренности дети начинают намечать общую линию развития сюжета игры - это уже элементарное планирование. У детей возникает потребность обсуждать сюжет, распределять роли, исходя из интересов всех играющих.

Сговор требует многих организаторских умений, знания возможностей друг друга, поэтому сговариваться начинают раньше дети, которые чаще всего играют вместе. Во многих случаях в подготовительный период дети готовят игровую обстановку - подбирают игрушки, сооружают постройки и т.д.

Участвуя в сговоре детей о предстоящей игре, воспитатель направляет их внимание на подбор основного игрового оборудования, оказывает помощь в изготовлении недостающего, приучает к элементарному планированию игры, самостоятельной организации игровой обстановки. По ходу игры педагог может давать детям советы, задавать вопросы, привлекая внимание играющих к той или другой стороне игры.

3.9. Заключение

В процессе проводимой работы можно отметить, что проведение сюжетно-ролевой игры оказали положительное на игровую деятельность детей. Дети стали более доброжелательны, повысилась культура поведения и общения. Дети научились культурно-гигиеническим навыкам, опрятности, стали бережнее относиться к своим вещам, одежде, внешнему виду.

Сюжетно-ролевая игра позволяет развивать творческие способности детей, их фантазию и артистизм, учит вживаться в образ того или иного персонажа, играть определенную роль. Она имеет большое значение в социальной адаптации ребенка, реализации его возможностей в будущем.

Проигрывая различные жизненные ситуации, дети учатся идти на компромисс, меньше ошибаться в людях, избегать конфликтных ситуаций, поддерживать дружелюбную атмосферу. В сюжетно-ролевой игре успешно развиваются личность ребенка, его интеллект, воля, воображение и общительность, но самое главное, эта деятельность порождает стремление к самореализации, самовыражению.

Вхождение детей в проблемную игровую ситуацию (ведущая роль педагога); активизация желания искать пути разрешения проблемной ситуации (вместе с педагогом); формирование начальных предпосылок исследовательской деятельности (практические опыты).

Таким образом, основной целью развития сюжетно - ролевой игры является развитие свободной творческой личности ребенка, которое определяется задачами развития и задачами исследовательской деятельности детей.

Конспект ООД по окружающему миру в средней группе «Ателье мод».

Цель: Познакомить детей с профессиями работников «Ателье» (модельер, художник – модельер, закройщик, швея, гладильщица, приемщик, заведующий ателье, заказчик).

Задачи.

1. Учить называть профессии людей, которые изготавливают одежду, работают в «Ателье»: модельер, художник - модельер, закройщик, швея, гладильщица, приемщик, заведующий ателье, заказчик.

2. Учить называть оборудование и инструменты (швейная машина, утюг, гладильная доска, сантиметровая лента, выкройка, ткань, мел, стол закройщицы, манекен, пуговицы, катушки ниток, ножницы и т.д.).

3. Развивать память, внимание, мелкую моторику, диалогическую речь, пополнять словарный запас (модельер, художник - модельер, закройщик, швея, гладильщица, приемщик, заведующий ателье, заказчик).

4. Воспитывать уважение к работникам «Ателье мод», расширять представление о том, что их труд коллективный, что от добросовестной работы одного человека зависит качество труда другого.

Материал и оборудование: иллюстрации с изображением “Ателье”, катушки с нитками, наперсток, сантиметровая лента, ножницы, картинки с изображением моделей одежды, коллекция разных тканей.

Ход работы.

Воспитатель: Ребята, посмотрите на эти картинки, как одним словом можно сказать, что на них изображено? *Ответы детей.*

Воспитатель: А где берут одежду. *Ответы детей.*

Воспитатель: Из чего шьют одежду? *Ответы детей.*

Воспитатель: Кто шьет одежду? *Ответы детей.*

Воспитатель: Где шьют одежду? *Ответы детей.*

Воспитатель: Ребята, а хотите самим поработать в ателье и сшить одежду?
Ответы детей.

Воспитатель: Работа в ателье очень трудная, ответственная и требует большого внимания. В ателье принимают заказы от людей на пошив одежды. Посмотрите на картинки: Это ателье. Скажите мне, пожалуйста, люди, каких профессий работают в ателье? *Ответы детей.*

Воспитатель: Что делает швея? *Ответы детей.*

Воспитатель: Что нужно швее для работы? *Ответы детей (Иголки, нитки, швейная машинка, ткань, напёрсток, пуговицы).*

Воспитатель: Что делают модельер, закройщик, гладильщик, приемщик?
Ответы детей

Воспитатель: Ребята, а что надо делать, чтобы одежда нам долго служила, чтобы она была чистая, красивая? *Ответы детей.*

Воспитатель: Ребята подойдите к столу, на котором лежат лоскутки разной ткани. Давайте, мы с вами определим, из какой ткани мы будем носить одежду, когда на улице тепло. *Ответы детей.*

Воспитатель: А из какой ткани мы будем носить одежду, когда на улице холодно. *Ответы детей.*

Итог занятия: Ребята, с какими профессиями мы сегодня познакомились? Для чего нужна эта профессия?

Конспект ООД по развитию речи в средней группе «Подбери наряд»

Цель. Развивать познавательную активность детей в процессе общения. Учить детей различать наощупь разные материалы, учитывая цвет и фактуру, сравнивать, группировать и классифицировать, отбирать по этому признаку наряд для кукол, подбирать стиль к особенностям фигуры куклы. Упражнять в запоминании названий ткани. Обогащать словарный запас; продолжать учить образовывать прилагательные от существительных.

Материал: карточки с нарисованными куклами - моделями с контурами предметов одежды на листах бумаги А4, сложенных пополам и заламинированные, лоскуты разных видов ткани на листах картона прикреплены с помощью клея и отдельные лоскуты ткани для более тщательного тактильного исследования.

Ход ООД.

Рассказ воспитателя о разных видах ткани. Дети рассматривают и определяют ткань на ощупь. Вместе выясняют, что можно сшить из данной ткани. На столе лежат трафареты-карточки с куклами моделями и карточки образцы тканей.

Воспитатель Дети я предлагаю вам стать модельерами и подобрать ткань для куклы - модели. Ребенок выбирает образец ткани и составляет небольшой рассказ о ее свойствах. Ребенок выбирает образец ткани, называет ее и образовывает **прилагательное** (ситец – ситцевый, бархат – бархатный и т. д.) Ребенок выбирает готовую бумажную модель, наряжает бумажную куклу и составляет небольшой **описательный** рассказ о данной модели и куда в ней можно пойти.

Конспект ООД по изобразительной деятельности рисование в средней группе «Украсим фартук для куклы»

Задачи.

1. Учить детей составлять узор.
2. Закрепить приём примакивания, развивать цветное восприятие.
3. Воспитывать самостоятельное творчество.
4. Активизировать речь детей: узор, элемент узора, примакивание, цвет.

Материал. Силуэт фартука, гуашь разных цветов, банки для воды, салфетки, подставка для кисточек.

Ход занятия.

Воспитатель: Ребята мы с вами читали сказку «Золушка». Сегодня она пришла к нам в гости. *Воспитатель вносит в группу куклу.*

Воспитатель. Но почему- то она очень грустная? *Ответы детей.*

Воспитатель. Золушка, почему ты такая грустная, разве ты не рада встрече с ребятами?

Золушка. Ну что вы, мне очень нравится у Вас в гостях. А грустная я, потому что мне нужно к завтрашнему дню испечь торт и я очень боюсь испачкать свое новое платье.

Воспитатель. Не нужно расстраиваться. А давай, Золушка спросим у ребят, что нужно сделать, чтобы не испачкаться? *Ответы детей.*

Воспитатель. Правильно, ребята, надо надеть фартук. Посмотри Золушка, а у нас есть фартуки. Ребята давайте поможем Золушке. *Ответы детей.*

Воспитатель. Вот, только они совсем не украшены.

Воспитатель предлагает детям выбрать силуэты фартуков и украсить их. Самостоятельная деятельность детей.

Воспитатель напоминает, как правильно держать кисточку, как наносить на кисточку краску, излишки краски снимать о край баночки.

Анализ детских работ.

Воспитатель вместе с детьми и Золушкой рассматривают готовые работы украшенных фартуков, дарят Золушке фартуки и прощаются с ней.

Конспект ООД по изобразительной деятельности аппликация в средней группе на тему «Украшение фартука»

Цель:

Учить детей делать ножницами косые срезы, округлять углы, предварительно выкладывать на листе готовые детали разной формы, составляя изображение и наклеивать их красиво располагая узор. Способствовать развитию творческих способностей детей. Развивать чувство цвета, эстетическое восприятие. Воспитывать доброжелательность.

Задачи: Развивать умение создавать в аппликации на бумаге композицию из геометрических фигур. Закреплять названия геометрических фигур. Воспитывать интерес к аппликации, поощрять проявление активности и творчества. Подводить к эстетической оценке работ.

Материал и оборудование: (для каждого ребенка) готовые вырезанные из белой бумаги фартуки, цветная бумага для составления узоров, клей ПВА, салфетки, клеенки, кисточки для клея.

Ход ООД:

Воспитатель: Перед работой его надевают,
И чаще, чем платье, стирают,
Он защищает от грязи и пятен
Кто его носит, всегда тот опрятен. *(Ответы детей).*

Воспитатель показывает детям фартук.

Воспитатель: для чего люди надевает фартук? *(Ответы детей)*

Воспитатель: Правильно, чтобы не испачкаться. Можно ли этот предмет одежды назвать помощником? *(Ответы детей)*

Воспитатель: А кто еще носит фартук? *(Ответы детей)*

Воспитатель: Правильно, тот, кто не хочет испачкаться, всегда надевает фартук. Фартуки бывают разных расцветок, с красивыми узорами и рисунками, а могут быть однотонными. Давайте ребята, мы с вами сегодня, сделаем фартуки каждый для себя. *(Ответы детей)*

Воспитатель: Перед тем как нам приступить к работе, давайте отдохнём.

Физкультминутка «Все умеем мы считать».

Раз, два, три, четыре, пять!	- шаги на месте
Все умеем мы считать.	- хлопки в ладоши
Отдыхать умеем тоже.	- прыжки на месте
Руки за спину положим,	- руки за спину
И легко – легко подышим.	- глубокий вдох-выдох
Голову поднимем выше,	- голова вверх
Подтянитесь на носочках столько раз,	- показали, сколько пальцев на
Ровно столько, сколько пальцев на	руках, поднялись на носочках 10
руке у вас.	раз.

Дети рассаживаются на свои рабочие места.

Воспитатель напоминает о том, как правильно держать кисточку, пользоваться салфеткой, набирать на кисточку клей и намазывать его на бумагу и т. д. Подчеркивает о необходимости работать аккуратно, говорит о том, что каждый может придумать свой узор, тогда фартук будет оригинальным, не похожим на другие.

Заключительная часть

Воспитатель: ребята, а давайте вместе полюбуемся на ваши работы.

Конспект сюжетно-ролевой игры «Салон красоты»

Задачи:

1. Совершенствовать умение детей объединяться в игре, распределять роли, выполнять игровые действия.
2. Расширять представления детей о труде взрослых (парикмахер, мастер маникюра, уборщица).
3. Развивать умение подбирать предметы и атрибуты к игре.
4. Воспитывать уважение к труду работников салона красоты.
5. Формировать умение доброжелательно общаться со сверстниками, считаться с интересами товарищей.

Оборудование: предметы – заместители, бросовый материал, наборы специальных игрушек «Детский парикмахер», полотенца, фартуки, пеньюары, детские игрушки для уборки, ширма, магнитофон, бейджики.

Предварительная работа. Экскурсия в салон красоты (предложить родителям), рассматривание иллюстративного материала, изготовление атрибутов к игре.

Руководство к игре.

– Дети, сегодня мы с вами отправимся на очень интересное мероприятие, которое произойдёт в нашем любимом городе Анапе. Будьте осторожны и внимательны на улице (звучит фонограмма «Шум улицы»).

– Вот мы и пришли. Здесь в этот прекрасный день открывается новый салон красоты «Золушка». И мы будем его первыми посетителями.

– Скажите, дети, для чего нужны салоны красоты? (ответы детей). Что люди делают в салоне красоты? (ответы детей) Кто работает в салоне? (парикмахер, мастер маникюра, косметолог, массажист, уборщица). Давайте же зайдём в «Золушку». Двери открыты для посетителей салона! (звучит торжественная музыка).

– Посмотрите, какой красивый и уютный салон! Это - удобный зал ожидания для клиентов, где вы можете посмотреть модные журналы и выбрать красивую стрижку, причёску. Это - зал, где работают парикмахеры. Скажите, какую работу выполняют парикмахеры? Что нужно им для работы? (ответы детей).

– Лучше других про работу парикмахера рассказала Лариса. Ты хочешь работать мастером за этим креслом (показываю). Давайте пройдем дальше. Это - маникюрный кабинет. Как называется мастер, который здесь работает? (мастер маникюра) Что она делает? Кто из вас мог бы работать мастером маникюра?

– Хорошо, Катя, ты будешь работать в маникюрном кабинете. Вы мне говорили, что в салоне работает ещё уборщица. То, что она делает очень важно. Уборщица поддерживает чистоту и порядок в салоне. А когда в салоне чисто и аккуратно, это нравится клиентам. Всегда приятно находиться в таком помещении. Парикмахеры благодарны за её работу. Кто из вас,

ребята, мог бы справиться с этой ролью? Кому можно поручить это ответственное дело? Ты, Аня, будешь уборщицей. А я с вашего разрешения стану хозяйкой салона «Золушка». Буду наблюдать за вашей работой и помогать.

– Итак, парикмахер у нас - Лариса, мастер маникюра - Катя, уборщица - Аня, а остальные - посетители. Присаживайтесь в кресла и на диван, посмотрите журналы. Не забудьте вести себя тихо и спокойно, ждите, когда вас пригласит мастер. А вы возьмите всё необходимое для работы и проходите к своим креслам. Будьте с клиентами внимательны, вежливы и приветливы. Аккуратно обращайтесь с оборудованием. Наш салон начинает свою работу! (звучит музыка). Выполняют игровые действия.

– Дети, рабочий день заканчивается, нам пора закрывать салон красоты. Завтра он обязательно откроет перед вами свои двери.

Рефлексия:

– Какие роли вам понравилось выполнять?

– Что интересного было в игре?

– Кто из вас хотел бы работать в салоне красоты, когда станете взрослыми?

Проведение сюжетно-ролевой игры «Ателье».

Цель. Раскрыть смысловую деятельность работы «Ателье».

Творчески развивать сюжет игры, брать на себя роль и доводить её до конца игры.

Задачи.

1. Закрепить название профессий людей, которые изготавливают одежду, работают в «Ателье» - модельер, закройщик, швея, гладильщица, администратор, продавец ткани.

2. Закрепить название оборудования и инструментов (швейная машина, утюг, гладильная доска, сантиметровая лента, выкройка, ткань).

3. Расширять и активизировать словарный запас, развивать связную речь.

4. Формировать трудовые умения и навыки, культуру поведения детей в общественных местах, на рабочем месте, с посетителями, в группе.

5. Развивать навыки сотрудничества, взаимопомощи, доброжелательности, уважение друг к другу и к окружающим.

6. Воспитывать уважение к труду взрослых.

Предварительная работа.

🌈 Беседа: «Ателье мод», «Швейная фабрика» «Профессии».

🌈 Рассматривание иллюстраций в журналах мод.

🌈 Рассматривание образцов ткани, альбомов: «Ткани», «Одежда», «Пуговицы», картинок, показ презентаций «Ателье», «Швейная фабрика».

🌈 Дидактические игры: «Разложи одежду по сезону», «Подбери наряд кукле», «Назови детали одежды», «Подбери ткань к одежде».

🌈 Рисование: «Украсим фартук для куклы». Аппликация: «Украшение платья, фартука».

🌈 Изготовление эскизов одежды для кукол.

🌈 Сюжетно - ролевые игры: «Ателье», «Швейный цех», «Магазин одежды».

🌈 Изготовление атрибутов для игры (набор ткани, кружев, тесьмы, лент, пуговиц, ниток и т.д.).

Оборудование: швейная машина, гладильная доска, утюг, витрина для ткани, стол для закройщика и модельера, мольберт с эскизами, сантиметровая лента, мел.

– Научить модельера, как подобрать одежду по фигуре, по сезону. По назначению.

– Научить закройщика снимать мерки, обводить выкройки, вырезать по выкройке по контуру.

– Научить продавца подбирать ткани в соответствии с эскизом.

– Научить швею шить на швейной машине, заправлять нить.

- Научить гладильщиков гладить одежду и вешать на плечики.
- Научить администратора встречать клиентов, предлагать посмотреть журналы, чай, кофе.
- Научить посетителей выбирать одежду, фасон, цвет ткани, делать заказ.

Ход игры:

Воспитатель: Профессия портной появилась в те времена, когда жили цари и короли. Портной - древняя и очень уважаемая профессия. Чем занимается портной?

Дети (предполагаемые ответы): Портной шьет нам одежду, одевает нас летом и зимой, осенью и весной.

Воспитатель: Какие вещи нам может сшить портной?

Дети (ответы): Красивые платья, сарафаны, юбки, брюки, рубашки, пальто, брюки, костюм.

Воспитатель: Где работает портной?

Дети (ответы): В швейной мастерской, в ателье, на швейной фабрике.

Воспитатель: Портной входит в состав бригады, у каждого из которых свои обязанности. Кто же помогает портному изготавливать одежду, как вы думаете?

Дети (ответы): 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 (портной): соединяет детали одежды с помощью иголки и нитки, шьет на швейной машинке.

Гладильщица: отглаживает одежду, вешает на плечики, относит ее приемщице.

Воспитатель: Вы знаете швейные профессии, их работу. Предлагаю поиграть в игру «Ателье» для кукол, где мы сможем заказать нарядную одежду и посмотреть, как работают мастера ателье. Распределим роли, кто кем хочет быть в нашем ателье? (по желанию детей). Помните главное правило: мастера ателье работают все вместе, дружно, быстро. Дети берут бейджики, готовят место игры, выбирают роли для игры: директор ателье, портной, закройщик, приемщица, швея, модельер, гладильщица, продавец магазина «Ткани», а заказчики - оставшиеся дети.

Директор ателье. Внимание! Приходите в ателье, у нас можно сшить самые модные юбки, платья, можно починить одежду. Ателье наше самое лучшее в Сукко. 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 платье.

Приемщица. Вам поможет наш модельер.

Модельер. Здравствуйте, какое платье вы бы хотели заказать? Длинное, короткое? Праздничное, деловое? Давайте подберем фасон, а ткань вы можете купить в нашем магазине.

Дидактическая игра «Подбери ткань к одежде».

Магазин «Ткани».

Продавец. Здравствуйте, какую ткань и какого цвета вы хотите купить и для чего? (подбирает ткань, фурнитуру, расплачивается, уходит обратно в ателье, к приемщице).

Приемщица. Скажите, пожалуйста, как вас зовут, я оформлю заказ *(вызывает по телефону закройщика)*

Закройщик (снимает мерки, берет эскиз платья). Приходите, пожалуйста, через 3 часа, на примерку (заказчик уходит, закройщик «кроит», т.е., рисует на бумаге с помощью трафарета контур будущей одежды, вырезает и отдает швее, которая «шьет», затем гладильщику, который «гладит» изделие и относит приемщику).

Заказчик. Спасибо за работу. Сколько стоит платье? (расплачивается, получает квитанцию).

Самостоятельная игровая деятельность детей. Посетители «Ателье» 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 гладильнице. Гладильница 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, сделавшие заказы, посещают кафе (сок, вода, фрукты за счёт заведения).

Администратор. Рабочий день в нашем «Ателье» закончен. Наводите порядок на своих рабочих местах. До свидания.

Вариант сюжетно-ролевой игры «Ателье»

Задачи.

1. Формировать представления дошкольников о том, что такое ателье и для чего оно нужно.

2. Расширять представление об окружающем мире: знакомить детей с профессиями закройщик, швея, дизайнер, заказчик и т.д., закрепить знания о технологии работы с инструментами (ножницы, игла, выбор ткани).

3. Учить детей развивать сюжет, взаимодействовать по ходу игры, осуществлять замысел, распределять роли, планировать, подбирать атрибуты, оборудовать место игры.

4. Развивать диалогическую речь. Развивать воображение, глазомер; способствовать развитию творческого мышления.

5. Воспитывать дружеские взаимоотношения в коллективной игре; закреплять правила культуры общения.

Подготовка к игре: «Беседа о портнихе». Экскурсия в кабинет кастелянши. Рассмотрение иллюстраций по теме. Изготовление совместно с воспитателем атрибутов для игры. Рисование образцов одежды.

Игровой материал, оборудование: швейные машинки, журнал мод, швейные инструменты - сантиметр, нитки, образцы ткани; выкройки, бланки заказов и др.

Игровые роли, действия: продавец, покупатели, закройщица, приемщица, модельер, фотограф, портной, директор ателье.

1 неделя «Магазин «Ткани»

В магазин «Ткани» приходит покупатель, который покупает ткань для пошива одежды (юбки, платья и т.д.), продавец выслушивает пожелания покупателя и предлагает покупателю несколько видов ткани, покупатель выбирает понравившуюся ткань. Покупатель отмеряет необходимый метраж ткани. Пробивает чек. Берет деньги. Благодарит за покупку.

Игровые роли: продавец, покупатель.

2 неделя «Одежда для кукол»

В ателье приходит заказчик, который подходит к приемщику. Приемщик делает прием заказа. С заказчика снимаются мерки, демонстрируется каталог одежды. Если из каталога ничего не выбрали, то к заказчику приходит модельер и вместе с заказчиком делают рисунок одежды. Затем эскиз отдается закройщику, затем швее. Позже приходит заказчик на примерку, а потом приходит и забирает заказ.

Игровые роли: приемщик, заказчик, закройщик, швея.

3 неделя «Демонстрация одежды»

В городе Анапа проходит показ мод. В нем участвуют знаменитые модельеры. Модельер подготовил все варианты одежды. Приходят

манекенщицы, которых красят стилисты, им делают прическу. Потом проходит показ мод, модели друг за другом демонстрируют одежду на подиуме. Фотографы фотографируют весь показ. В конце показа приглашают модельера на подиум.

Игровые роли: модельер, манекенщицы, стилисты, фотограф

4 неделя «Магазин одежды»

Работники ателье выполняют заказ магазина – шьют разную одежду. После чего происходит выставка и продажа одежды.

Игровые роли: продавец, покупатели, закройщица, приемщица, швея, модельер, фотограф, стилисты, портной, директор ателье.

Фотоматериалы
Рассматривание картинок по теме «Ателье мод».



Знакомство с тканью: виды ткани и фактура.



Игра детей в «Ателье».



ООД по окружающему миру на тему «Подбери наряд».



Рисование «Украшение фартука».



Рассматривание иллюстраций журналов мод.



3.10. Список используемой литературы

1. <https://www.maam.ru/detskijasad/-ukrashenie-fartuka-dekorativnoe-risovanie-v-srednei-grupe.html>
2. [readtiger.com/https://www.maam.ru/detskijasad/master-klas-didakticheskaja-igra-podberi-kukle-plate.html](https://www.maam.ru/detskijasad/master-klas-didakticheskaja-igra-podberi-kukle-plate.html)
3. http://harmline.ru/designer_block/histori-fabrics.html
4. http://izonito4ka.ucoz.ru/publ/skazki/skazka_pro_igolku/1-1-0-2
5. <https://www.liveinternet.ru/users/4267384/post352851087/>
6. Н.К. Краснощекова «Новые сюжетно-ролевые игры для младших дошкольников.
7. К.Б. Белая В.М. Сотникова «Разноцветные игры»
8. Основная образовательная программа дошкольного образования «От рождения до школы» под ред. Н.Е. Веракса, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой, 2015г.
9. Журнал. Дошкольное воспитание. №10, 2018г