

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Магазин» (средняя группа) Подготовила Г.С.

Комплексный метод руководства развитием
самостоятельных игр
(по Е.В. Зворыгиной и С.Л. Новоселовой)



Блок 1. *Планомерное обогащение опыта детей.*

- 1.1 Рассматривание предметных и сюжетных картин «Виды и типы магазинов» «Виды товаров»
- 1.2 Экскурсия в магазин, наблюдение за продавцом и покупателями.
Просмотр видеофильма о работе продавца
- 1.3 Правила поведения в магазине, покупка товаров
- 1.4 Чтение познавательной и художественной литературы
Е. Запесочная. Какие бывают профессии (из серии 100 зачем и почему)
Б. Заходер. стихи о профессиях
В. Сутеев. Волшебный магазин
Т. Крюкова. Супермаркет
Б. Воронько сказка о необычных покупках
О. Емельянова. Магазин игрушек

Технологическая карта (ТК) построена на основании **комплексного метода руководства развитием самостоятельных игр** (по Е.В. Зворыгиной и С.Л. Новоселовой). Указанный метод предполагает наличие четырех взаимосвязанных блоков.

1. **Планомерное обогащение опыта детей.** В быту, на занятиях, на прогулке, во время чтения книг, просмотра передач ребенок усваивает назначение предметов, смысл действий людей, сущность их взаимоотношений, у него формируются первые эмоционально-нравственные оценки. Все это может служить источником возникновения замысла игры, постоянного обогащения ее содержания.
2. Для перевода реального опыта в игровой, условный план, для усвоения детьми способов воспроизведения действительности в игре и используются **обучающие игры** (дидактические, театральные и др.) Они должны содержать элементы новизны, вводить детей в условную ситуацию, эмоционально приобщать детей к процессу приобретения знаний. В ТК сюжетно-дидактические, подвижные, настольно-печатные игры, упражнения развивающего характера, направленные на развитие творческого мышления и развития воображения, воспитание нравственных взаимоотношений.
3. **Своевременное изменение игровой среды**, подбор игрушек и игрового материала, способствующих закреплению в памяти ребенка недавних впечатлений, полученных при знакомстве с окружающим, а также в обучающих играх, нацеливают дошкольников на самостоятельное, творческое решение игровых задач, побуждают к разным способам воспроизведения действительности в игре. Предметно-игровую среду нужно изменять с учетом практического и игрового опыта детей. Важно не только расширять тематику игрушек, но и подбирать их с разной степенью обобщенности образа.
4. Для закрепления в самостоятельной инициативной игре приобретенного детьми опыта деятельности необходимо их **проблемное общение** со взрослым во время игрового процесса. Общение должно быть направлено на формирование прогрессивных (для каждого возрастного периода) способов решения игровых задач. Для этого педагог организует деятельность дошкольников в усложняющихся проблемных игровых ситуациях с учетом их конкретного практического опыта, а также игровой среды. В ТК представлен примерный перечень игровых тем, различные варианты привлечения детей к игре, различные приемы поддержания или возобновления интереса детей к игре, описаны способы безболезненного выхода детей из игры, возможные роли и игровые действия, а также приведены игры-спутники, которые могут быть взаимосвязаны с сюжетно-ролевой игрой «Городской транспорт», развивать и продолжать ее сюжет

Блок 2. *Передача игровой культуры ребенку.*

2.1. Сюжетно-дидактическая игра

«Поход в магазин за продуктами»

«Продавец и покупатель»

«Привоз товаров в магазин»

«Разгрузка товаров»

2.2. Настольно-печатные игры

Разрезные карточки, пазлы, третий лишний, мазаика

2.3. Дидактические игры

Кто больше назовет предметов для магазинов:

«Продукты», «Игрушки», «Посуда», «Одежда», «Бытовая техника»

«Инструменты», «Книжный магазин»

2.4. Игры на воспитание нравственных взаимоотношений:

В детском саду закончились фрукты и овощи для салата, нужно срочно сходить в магазин, дети пошли в магазин

Покупать овощи и фрукты.

2.5. Подвижные игры:

«Поездка в магазин на машине»

«Выбор товаров»

«Кто первый наберет в корзину овощей, фруктов, молочных продуктов, хлеб и т.д.»

2.6. Упражнения на развитие творческого мышления и воображения «Потому что»:

«Сходить в продуктовый магазин нужно, затем, чтобы...»

«Нужно, купить сапоги, потому что...»

«Зайти в зоомагазин нужно, для того чтобы...»

«Купить в ювелирном магазине кольцо нужно, потому что...»

Блок 3. Развивающая предметно-игровая среда

3.1. Атрибуты для игры

- Стол, прилавок
- Полки
- Продукты макеты
- Корзинки
- Вещи
- Касса
- Деньги банковские карты
- Бейджик для продавца
- Коробки
- Грузовая машина
- Ведро с тряпкой

3.2. Конструирование игровой среды

Из конструктора создаем макет магазина по схеме, по образцу, по замыслу

Проблемные ситуации, которые можно использовать в процессе конструирования:

- Какой высоты должен быть магазин, чтобы покупатели спокойно могли в нем перемещаться
- На какой высоте должны располагаться полки товарами, чтобы их удобно было взять
- Каким способом загрузить все коробки, чтобы вошли в кузов машины.

Блок 4. Активизация проблемного общения взрослого с детьми

4.1. Примерный перечень игровых тем

Строим магазин
Правильно раскладываем товары
Сортируем продукты
Учимся продавать
Привозим груз

4.2. Роли, которые могут исполнять дети:

Строитель
Продавец
Покупатель
Водитель
Грузчик
Уборщица

4.3. Игровые действия: Строительство здания. Управление машиной. (имитирование голосом звуки мотора) погрузка разгрузка товаров. Продажа покупка товаров. Выбор товара. Уборка здания.

4.4. Различные варианты привлечения детей к игре

1 вариант: *Воспитатель предлагает детям сходить в магазин за покупками, но магазин находится далеко, для нас этого нужно построить автобус, чтобы быстро доехать. Сдвигаем стулья и ставим их так, как расположены сиденья в автобусе-место для водителя. Выбираем водителя и кондуктора, остальные дети –пассажиры. Детям раздают деньги, талоны, проездные билеты. По приезду идем в магазин, выбираем и покупаем товары.*

2 вариант:

Спрашиваем у детей: «Ходили ли вы в магазин?» «С кем, ходили больше с мамой или папой?» «В какие магазины вы ходили?»

3 вариант

«Семья идет в магазин». Дети заранее распределяют роли: мамы, папы, дети. Договариваются, зачем и куда они идут, как идут, в какие магазины заходят.

Что покупают, для чего. Проговаривают правила поведения в общественных местах.

4 вариант

Воспитатель объявляет, что после полдника мы идем магазин.

-Что нужно взять с собой? Кто идет с детьми?

Как нужно себя вести в магазине? Что нужно покупать?

5 вариант

Экскурсия по магазинам

Зачем и для чего нужны те или иные магазины

6 вариант

«Правила поведения при покупке и выборе товаров детей и взрослых

4.5. Различные приемы поддержания или возобновления интереса детей к игре

В магазине игрушек выставка-презентация игрушек. Воспитатель загадывает загадку

Ребенок отгадавший загадку- получает игрушку, дети обыгрывают действия с этими игрушками

4.6. Проблемные ситуации, направленные на формирование у детей предпосылок функциональной грамотности:

Математическая грамотность: Сколько денег стоит тот или иной товар, посчитай деньги, сколько отдать сдачи,

Посчитать сколько товара лежит на полке. Сколько этажей в магазине и т.д.

Читательская грамотность: упражняемся в понимании прочитанного текста при использовании информации при организации игры, отвечаем на вопросы

Изучаем название магазинов, продуктов. Товаров

Жизненные навыки: осваиваем в игре правила поведения в магазине

4.7. Способы безболезненного выхода детей из игры:

- Магазин закрывается на обед

- Продолжить игру на прогулке

4.8. Игры—«спутники»: «Семья», «Больница», «Зоопарк», «Транспорт»