**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**«ДЕТСКИЙ САД № 481 г. Челябинска»**

**454003, г. Челябинск, ул. 250-летия Челябинску, 30 а,**

**тел. (факс): (351) 795-59-09, 795-59-08, 244-32-80, E-mail: mou481@mail.ru**

**ОКПО 42467166 ОГРН 1027402330680**

**ИНН 7447033224 КПП 744701001**

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**Воспитатели:**

Дорохова Лилия Захитовна

первая квалификационная категория

Кощеева Ксения Сергеевна

первая квалификационная категория

**Сюжетно – ролевая игра «Модельное агентство «Каприз»»**

**Пояснительная записка**

Деловая игра — это воссоздание детьми содержания профессиональной деятельности взрослых. Взаимодействие между участниками игры отражает модель сотрудничества руководителей и специалистов. Деловые игры направлены на формирование культуры отношений в обществе и первичных представлений о профессиональной этике. Дети должны понимать, что важны не только начальники, капитаны, директора, но и каждый член команды. Ответственность в выполнении профессиональных обязанностей и слаженность в работе коллектива — залог успешной работы (в условиях детского сада — работы-игры)

**Цель игры:** создание условий и необходимого игрового пространства, способствующих расширению знаний детей о работе модельного агентства, специалистах, работающих в нем.

**Задачи:**

* Обогащать знания детей о профессиях людей, предоставляющих разнообразные услуги.
* Закрепить умение брать на себя роль в соответствии с сюжетом игры.
* Развивать умение моделировать ролевой диалог, диалогическую речь, расширять словарь детей.
* Развивать инициативу, организаторские способности, подводить к самостоятельному созданию игровых замыслов.
* Формировать умение договариваться, планировать, обсуждать действия всех играющих в разных вариантах сюжета.
* Формировать умение детей создавать условия для игры, подбирать предметы-заместители и атрибуты.
* Воспитывать уважение к труду швеи, художника – модельера, закройщика, дизайнера, визажиста, модели, фотографа и расширять представление о том, что их труд коллективный.

**Предварительная работа**: знакомство с профессиями: художника-модельера, дизайнера, швеи-закройщика, модели, фотографа, директора; просмотр с детьми записи показа, работы модельного агентства, уточнить действия, которые выполняет человек каждой профессии; знакомство с видами ткани.

Рассматривание иллюстраций с изображением показа мод.

**Беседы с детьми:**

- «Что такое модельное агентство?».

- «Кто работает в модельном агентстве?».

- «Для чего нужно модельное агентство?

- «Как я с мамой ходил в парикмахерскую» (из личного опыта детей)

- «Как мы ходили в ателье» (из личного опыта детей)

-Правила поведения в общественных местах (азбука вежливости)

- Обсуждение алгоритмов трудовых действий.

**Дидактические игры:**

- «Профессии»- планшет «Логико-малыш»,

- «Подбери причёску», «Подбери заплатку к одежде»

- «Кто назовёт больше действий»

- «Кому что нужно для работы» - Круги Луллия.

- «Назови предметы»

- «Скажи, что делают этими предметами»

- «Найди различия»

**Создание атрибутов игры:**

- Изготовление картотек «Новая коллекция одежды», «Современные прически».

- Совместная работа с родителями по изготовлению дизайнерских шляпок и экосумок.

- Изготовление картотеки

- Изготовление альбома с образцами тканей.

- Организация места для фотосессии.

**Совместные игры и игровые ситуации:**

- «Идем в ателье»

- «В магазине одежды»

- «В гостях у визажиста»

- «В парикмахерской».

**Алгоритм организации предметно – игровой среды:**

Составление запроса на изготовление дизайнерской одежды.

Совместный выбор доступных и интересных для организации игры сферы услуг.

Создание алгоритмов трудовых действий отдельных профессий.

Изготовление атрибутов и предметов-заместителей.

Работа с родителями по созданию одежды, шляпок и сумок.

Распределение ролей по интересам детей.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Роли | Создание условий для игры | Примерные игровые действия |
| Художник-модельер | Каталоги с эскизами одежды | Придумывает наряды для показа, рисует новые модели одежды и подбирает для них ткань. |
| Швея - закройщик | Образцы тканей, швейная машинка, фурнитура | Снимает мерки с моделей. Составляют выкройки, шьет одежду по эскизам |
| Визажист | Детская косметика, парикмахерские наборы | Готовит моделей к показу  ( делает макияж, маникюр, прическу) |
| Модели | Красивые наряды, аксессуары | Демонстрируют готовую одежду, участвуют в дефиле |
| Фотограф | Фотоаппарат, зона для фотографирования | Фотографирует моделей во время дефиле и после показа |
| Зрители (гости показа) | Пригласительные | Смотрят показ, посещают кафе, общаются с фотокорреспондентом |

**Результаты:**

* умение переносить игровой опыт в самостоятельные игры со сверстниками с выбором оборудования и атрибутов;
* обогащение и расширение словарного запаса, развитие диалогической и монологической речи;
* совершенствование и расширение игровых умений детей и ориентации в игровом пространстве;
* развитие умения налаживать и регулировать контакты в совместной игре: договариваться, мириться, убеждать, действовать;
* расширение знаний о специалистах, работающих в модельном агентстве;
* развертывание в самостоятельной деятельности специфических ролевых действий и ролевой речи;
* проявление инициативы в игре;
* ответственность за выполнение полученной роли.