

Рецензия
на методическое пособие «Формирование коммуникативной
компетенции у детей старшего дошкольного возраста с нарушениями
речи через организацию сюжетно-ролевых игр»,
разработанное воспитателем
МБДОУ детский сад №27 ст. Анастасиевская
муниципального образования Славянский район
Соколовой Юлией Михайловной

Рецензируемое пособие «Формирование коммуникативной компетенции у детей старшего дошкольного возраста с нарушениями речи через организацию сюжетно-ролевых игр» направлено на решение задач по формированию и развитию коммуникативной компетентности детей старшего дошкольного возраста.

Содержание методического пособия логически выстроено, структурировано и состоит из следующих разделов: пояснительная записка, аннотация, практический опыт, основная часть, заключение, список литературы и приложения.

В пояснительной записке автор обозначает педагогическую проблему и пути ее решения. В содержании основной части содержатся рекомендации по организации сюжетно-ролевых игр с детьми старшего дошкольного возраста с нарушениями речи и созданию игрового пространства в группе, что будет способствовать формированию и развитию коммуникативной компетентности воспитанников ДОУ. В данном разделе автор раскрывает содержание практической деятельности.

В заключении по итогам применения методических рекомендаций автор делает вывод о том, что применение методического пособия в практической педагогической деятельности приводит к положительным результатам речевого развития ребенка.

В пособии описаны методические рекомендации по организации сюжетно-ролевой игры и создания игрового пространства в группе, что будет способствовать формированию коммуникативной компетенции у детей.

Данное методическое пособие будет актуально для воспитателей групп старшего дошкольного возраста для детей с нарушениями речи.

В основу предлагаемого методического пособия положен опыт работы воспитателя Соколовой Юлии Михайловны, МБДОУ д/с № 27, наработанный с детьми старшего дошкольного возраста с общим недоразвитием речи. В процессе работы педагогом были составлены технологические карты по организации сюжетно-ролевых игр.

Разработанное воспитателем Соколовой Юлией Михайловной методическое пособие «Формирование коммуникативной компетенции у детей старшего дошкольного возраста с нарушениями речи через организацию сюжетно-ролевых игр» может быть рекомендовано для использования в педагогической деятельности воспитателям дошкольных образовательных организаций.

«30» января 2024 г.

Руководитель Центра дополнительного профессионального образования,
кандидат педагогических наук, доцент
филиала ФГБОУ ВО «Кубанский государственный университет» в г. Славянск-на-Кубани

 Г.П. Юрьева



Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение
детский сад №27 станицы Анастасиевской муниципального
образования Славянский район

Методическое пособие

**«Формирование коммуникативной
компетенции у детей старшего дошкольного
возраста с нарушениями речи через
организацию сюжетно-ролевых игр»**

Содержание

Аннотация.	3
Пояснительная записка	3
Основная часть	5
Заключение.	12
Список литературы:	13
Приложение 1	14
Приложение 2	35

Аннотация.

Данное методическое пособие будет актуально для воспитателей групп старшего дошкольного возраста для детей с нарушениями речи. В пособии описаны методические рекомендации по организации сюжетно-ролевой игры и создания игрового пространства в группе, что будет способствовать формированию коммуникативной компетенции у детей.

Пояснительная записка

Речь является высшей функцией человека – главным средством общения. С помощью речи человек устанавливает взаимоотношение, контакт, передачу информации. И для того чтобы в современном мире успешно существовать – необходим важнейший навык – умение общаться с другими людьми. В настоящее время требования к развитию речи детей возросли. Одной из приоритетных задач речевого развития детей старшего дошкольного возраста является развитие связной, грамматически правильной речи. Заложенное успешное развитие связной речи, является гарантом успешной учебной и коммуникативной деятельности. Связная речь - высшая форма речемыслительной деятельности, которая отражает уровень умственного развития и познавательных процессов. Связная речь помогает устанавливать связи со сверстниками и взрослыми, помогает регулировать нормы поведения в обществе, несомненно, является условием для развития личности дошкольника. По статистическим данным, число речевых расстройств у детей дошкольного возраста неуклонно растет. Среди них 40-50% составляют дошкольники с такой речевой патологией как общее недоразвитие речи. Общее недоразвитие речи заключается в системном нарушении речевой деятельности, сложных речевых расстройствах, характеризующихся нарушением формирования всех компонентов речевой системы: звуковой, фонематической, смысловой и других, при отсутствии снижения слуха и интеллекта. Для детей с нарушениями речи так же характерны отклонения и со стороны эмоциональной сферы, чаще всего отмечается неоднородность поведенческих реакций в общении. Дети характеризуются высокой возбудимостью, раздражительностью, резкими сменами настроения. Также у старших дошкольников отмечается застенчивость,

замкнутость, неуравновешенность, негативизм, однако эти состояния не являются общими для всех детей, большое влияние оказывает внешнее окружение на детей. Однако при условии раннего выявления и по мере коррекции речевого расстройства происходит выравнивание функций личности в целом.

Как известно ведущей деятельностью детей дошкольного возраста является игра. Именно игре определено ведущее место в системе дошкольного воспитания. Важное место в деятельности детей дошкольного возраста отводится играм, которые дети создают сами, такими являются творческие и сюжетно –ролевые.

Между коммуникативной компетентностью и сюжетно–ролевой игрой имеется двусторонняя связь. С одной стороны, коммуникативная компетентность развивается и совершенствуется в игре, а сама игра продолжается под воздействием развития речи. Во время игры дошкольники обозначают и комментируют свои действия словом, тем самым осмысливая сказанное. Слово помогает детям выразить свои чувства и мысли, понять партнеров по игре, согласовать действия. Особенно заметна роль слова в так называемых «режиссерских» играх, где ребенок говорит за игрушку. Элемент режиссуры содержится в каждой сюжетно–ролевой игре. Содержание этих игр направлено на закрепление знаний об имеющихся словах и на работу по обогащению словарного запаса, дальнейшему овладению дошкольниками словосочетаний, связью слов в предложениях и их оформлению. Так, в игре активизируется речь, зарождающая потребность в совершенствовании ее связности. Таким образом, в формировании коммуникативной компетентности у старших дошкольников с нарушениями речи сюжетно - ролевая игра является как одно из особо эффективных средств.

Представленная методическая разработка содержит рекомендации по организации сюжетно - ролевых игр с детьми старшего дошкольного возраста с нарушениями речи и создания игрового пространства в группе, что будет способствовать формированию и развитию коммуникативной компетентности. Раскрывает содержание практической деятельности, будет полезна и легка в применении педагогами в качестве эффективной формы организации совместной деятельности с детьми.

Цель: формирование коммуникативной компетентности у детей старшего дошкольного возраста с нарушениями речи через организацию сюжетно-ролевых игр.

Задачи:

1. Развивать умение получать необходимую информацию в общении, умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам, умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками.

2. Совершенствовать коммуникативные способности, расширять словарный запас детей. Развивать фантазию и воображение, диалогическую и монологическую речь.

3. Знакомить детей с разными профессиями людей. Упражнять в умении подбирать предметы и атрибуты для игры. Способствовать формированию умения изменять игровое взаимодействие в зависимости от изменения замысла сюжета.

4. Побуждать детей самостоятельно распределять роли. Создать условия для развития нравственно-эстетических потребностей, творческого потенциала ребенка через приобщение к миру телевизионного искусства. Воспитывать навыки культуры поведения, дружеские взаимоотношения в коллективной игре.

Основная часть

Формирование коммуникативной компетентности у старших дошкольников с нарушениями речи.

Для того чтобы коммуникативная компетентность развивалась посредством сюжетно - ролевой игры необходимо учитывать возрастные этапы развития сюжетно-ролевой игры у детей с речевыми нарушениями. Ведь уровень сформированности сюжетно - ролевой игры у дошкольников с нарушением речи не всегда соответствует возрастной норме детей. В связи с этим развивая коммуникативную компетентность, следует формировать и совершенствовать игровые действия и навыки детей в сюжетно – ролевой игре. Сюжетно–ролевая

игра в деятельности дошкольников появляется не сразу, она проходит последовательные этапы развития.

Этапы развития сюжетно-ролевой игры у детей с общим недоразвитием речи

На первом этапе педагог решает задачи формирования у детей условных действий с сюжетными игрушками и предметами заместителями, создавая игровые ситуации, развертывая двухфазные, а затем и более сложные сюжеты. Таким образом, совместная игра взрослого с детьми сочетается с самостоятельной игрой детей, в которой они реализуют приобретенные навыки.

Например, воспитатель наблюдает, как ребенок «кормит» куклу ложкой из тарелочки, затем подсаживается к малышу и интересуется, что кушает кукла. В зависимости от ответа малыша, взрослый предлагает покормить куклу чем-то другим. Например, говорит от имени куклы: «А теперь я хочу печенье, где у нас печенье?» Ребенок не понимает, что делать, растерянно разглядывает игрушки. Воспитатель берет предмет, по форме напоминающий печенье (деталь конструктора, домино, большую пуговицу) протягивает малышу и говорит: «Да вот же оно! Давай играть, как будто это печенье? Дай куколке печенье». Ребенок берет «печенье» и «кормит» им куклу. Воспитатель комментирует действия ребенка, спрашивает у куклы, вкусное ли печенье, отвечает за нее, благодарит и пр.

Может случиться, что ребенок не сразу поймет смысл замещения и будет просто копировать действие взрослого. Однако после нескольких подобных игр он начнет и сам использовать предметы- заместители — сначала те, которыми играл вместе со взрослым, а затем придумывать собственные замещения. После того как ребенок начнет самостоятельно пользоваться предметами-заместителями, взрослому бывает достаточно лишь косвенного обращения к ребенку для стимуляции подобных игровых действий. *Например: «Кажется, твой зайчик хочет морковку. Где у нас морковка?» или: «Кукла заболела, ей нужно дать лекарство. Что у нас будет таблетками?».*

На втором этапе развития ребенок способен овладеть ролью. Эти умения формируются постепенно. Педагог помогает детям в умении принимать роль, переходить от одной роли к другой, развертывать ролевое взаимодействие. Для этого педагог начинает совместную игру с детьми в виде цепочки ролевых диалогов между участниками, обращая внимание детей с условных действий с предметом на ролевой диалог.

Например, в нашей группе используется прием «Парные коммуникации». Детями совместно с педагогом разработаны карточки-схемы для развития ролевого диалога. При помощи этих карточек мы проводим следующее упражнение. Дети самостоятельно выбирают карточки, на которых написаны 2 роли и схемы к ним. Дети распределяют между собой роли и начинают вести диалог. Например, карточка официант-гость. Гость приходит в кафе. К нему подходит официант: «Добрый день, рады видеть вас в нашем кафе. Позвольте, я провожу вас к вашему столику.

Гость: «Здравствуйте. Можно меню?»»

Официант: Да, конечно. Хочу порекомендовать вам десерт дня «Вишневый кекс». Вы останетесь довольны.

Гость: Хорошо. Спасибо. И можно, чашку чая.

И так далее.



Итак, чтобы вызвать ролевое поведение у детей, необходимо использовать сюжеты с парными ролевыми связями и ролевую речь.

На третьем этапе дети должны овладеть способностями и умениями, придумывать разнообразные новые сюжеты игр, тем самым согласовывая игровые замыслы с партнером. В связи с этим педагог может организовать совместную игру–придумывание, протекающую в диалоге, тем самым научить более сложному построению игры.

Например, воспитатель обращается к двум детям: «Маша, Вася, вы какую сказку больше всего любите? Про Серого волка? Что-то я ее немного забыла. Давайте вместе вспомним. Будем по кусочку вспоминать — кусочек расскажет Маша, потом — Вася, потом — я, а дальше опять Маша». Пересказ должен происходить в свободной обстановке, без оценок качества детской речи и требований полноты рассказа. Важно, лишь, чтобы ребенок передал общий смысл очередного события сказки. После его изложения взрослый предлагает передать «ход» следующему партнеру: «Ты уже рассказала кусочек, давай теперь Вася». Если дети забыли часть сказки, можно включиться «вне очереди»: «Я вспомнила, что дальше было так...»

Этим же детям через 1—2 дня после пересказа воспитатель предлагает: «Давайте по-новому играть! Будем вместе придумывать одну общую сказку, похожую на сказку про Ивана-царевича и Серого волка, только немного не такую». Обычно это предложение с готовностью принимается детьми, но далее следует их вопрос: «А как мы вместе будем придумывать?» Воспитатель поясняет: «Будем придумывать по кусочку. Сначала я придумаю кусочек, потом — Вася, потом — Маша, а дальше опять я». Воспитатель предлагает детям начало сказки: «Давайте, царю очень хотелось получить не Жар-птицу, а новогоднюю елку, украшенную игрушками. Он слышал, что это очень красиво. И он отправил ее искать... Кого же он отправил?» Поначалу дети подскажут уже известного персонажа: «Ивана-царевича». В этот момент взрослый может внести свое предложение, направленное на дальнейшее изменение сказки: «Давайте, у нас будет по-другому. У него был слуга, и он этого слугу отправил. И пообещал ему...» Если у детей сразу появляются собственные инициативные предложения (относительно героя, награды), следует их принять. Затем

воспитатель передает «ход» второму участнику игры: «Дальше ты придумывай, Вася!»

В логопедии доказана несформированность сюжетно-ролевой игры у дошкольников с общим недоразвитием речи и отмечается необходимость обучения их этому виду игровой деятельности. Дети с общим недоразвитием речи в силу своих особенностей требует большего участия взрослых в игровой деятельности. Так как у детей с нарушением речи не сформирован интерес к игре, не умеют согласовывать свои действия с действиями других играющих, то игровая деятельность детей носит индивидуальный характер. Поэтому в первое время педагогу приходится исполнять роль организатора игры и выполнять ведущие роли.

В условиях руководства со стороны педагога постепенно возрастает самостоятельность детей в формировании замысла, развитии сюжета, а также реализации речевого оформления. Кроме того, чтобы организовать сюжетно-ролевую игру с детьми с общим нарушением речи, надо расширить представления об окружающем мире, развивать умение отражать наблюдаемые и малознакомые действия.

У детей с общим недоразвитием речи снижено понимание обращенной речи, поэтому необходимо учитывать, насколько ребенок, понимает речь взрослого. В процессе игры педагог побуждает ребенка к речи, комментированию своих действий, в результате закрепляются навыки связной инициативной речи, обогащается словарь, возникает потребность в речевом общении и формируется коллективизм.

Игровой опыт у детей с недостатками речи очень мал, поэтому необходимо, провести беседу на тему игры, с помощью вопросов выделить важные детали, а затем показать порядок игровых действий и только потом давать указания. Если игра проводится впервые, то лучше на глазах ребенка «проиграть» весь сюжет игры, а затем уже привлекать к участию в игре, побуждая к выполнению игровых действий, обозная.

Необходимо учитывать, что дети данной группы быстрее утомляются в игре, поэтому педагог, руководя игрой, должен чередовать деятельность детей в зависимости, от индивидуальных особенностей и речевых возможностей.

Целесообразно развитие коммуникативной компетентности в сюжетно – ролевой игре проводить в два этапа.

На первом этапе следует развивать познавательную, игровую деятельность. Расширять речевые возможности, а именно сделать акцент на развитие словаря, усвоение понятий. Учитывая психологические особенности старших дошкольников с общим недоразвитием речи необходимо уделять внимание развитию понимания речи взрослого, его вопросы, обращения. Постепенно в активную речь детей вводить высказывания, клише, простые предложения, речевые образцы, необходимые в сюжетно–ролевой игре в соответствии с игровой темой.

Сначала надо провести беседу по картине на тему игры, например “В магазине”, выявить по вопросам, кто там работает, и какие функции выполняет, объяснить взаимосвязь и смысл действий каждого; например, кассир берет деньги и дает чек, продавец берет чек и дает игрушку и т.д.

Второй этап рекомендуется начать с обучения детей активно употреблять в речи высказывания, распространять предложения путем ввода однородных слов, но уже с усвоением синтаксических норм и грамматически его оформлением. Далее совершенствовать навыки участия в диалоге, с использованием всех синтаксических норм, типов коммуникативных высказываний.

Отличительными особенностями развития связной речи у дошкольников является ограниченный словарный запас, бедная и стереотипная речь вследствие многократного использования одинаковых слов с разными значениями. Определено, что сюжетно–ролевая игра для старших дошкольников с нарушениями речи является эффективным условием развития коммуникативной компетентности, психических процессов и личности в целом, но при правильно организованном обучении.

По мнению С.Л. Новосёловой, Н.А. Виноградовой и других, одним из важных педагогических условий формирования коммуникативной компетентности детей старшего дошкольного возраста является построение предметно-игровой среды.

Предметно-игровая среда – это объединение материальных объектов деятельности ребенка, функционально имитирующая содержание его духовного и физического развития [5].

Окружающая ребёнка среда обладает приоритетным значением для его развития.

Предметно-игровая среда должна обеспечивать возможность общения и совместной деятельности детей и взрослых.

Приведём пример требований и условий организации предметно-игровой среды, предложенных Н.Н. Гладышевой и Л.В. Черновой [6]:

- Центр игры должен располагаться вблизи Центра конструирования, чтобы дети могли иметь возможность использовать постройки в игре;
- в «Центре сюжетно-ролевой игры» могут использоваться разные виды игрушек (реалистические, прототипические, предметы-заместители);
- игровые материалы должны располагаться на низких стеллажах, в пластмассовых емкостях, передвижных ящиках на колесах и т. п.;
- привлечение детей к оформлению игрового пространства;
- наличие запаса дополнительного материала (коробок разного размера и формы, бечевки и т. п.) для изготовления недостающих по сюжету атрибутов;
- полные сюжетообразующие наборы-макеты;
- своевременное изменение игровой среды.

Также хотелось бы представить технологические карты некоторых сюжетно-ролевых игр (приложение 1), являющиеся методическим руководством для организации сюжетно-ролевых игр детей старшего дошкольного возраста, которые на наш взгляд помогут воспитателям сформировать коммуникативную

компетентность дошкольников с нарушениями речи, а также памятку для воспитателей по организации сюжетно-ролевой игры (приложение 2).

Заключение.

Сюжетно-ролевая игра оказывает существенное воздействие на формирование коммуникативной компетентности у детей старшего дошкольного возраста с нарушениями речи. Ребенок начинает понимать и не теряться в объяснениях тех или иных действий людей. Постигая систему человеческих взаимоотношений, он начинает осмысливать свое место в ней.

Таким образом, воспитательные и развивающие возможности сюжетно-ролевой игры в жизни дошкольника чрезвычайно велики, и важно педагогу уметь реализовывать их. Необходимым условием для достижения наилучших результатов в работе является:

- подготовка педагога к сюжетно-ролевой игре: разработка технологической карты сюжетно-ролевой игры, обязательно включающей в себя цели и задачи, предварительную работу, организацию предметно-игровой среды, определение ролей и игровых действий, разработку возможных вариантов начала и окончания игры, анализа игры, руководство игрой, возможные сопутствующие сюжеты (Приложение 1).

-следовать рекомендациям по организации сюжетно-ролевых игр для детей с нарушениями речи (Приложение 2)

Список литературы:

1. Яковлева Г. В., Андриющенко Е. В. - Организация игровой деятельности с детьми с ограниченными возможностями здоровья [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие для педагогов ДОО / – Челябинск : ЧИППКРО, 2019. – 136 с.
2. Щетинина, А.М. -Условия развития коммуникативной компетентности у детей. // Детский сад: теория и практика. – 2013. – № 3. – С. 15–21.
3. Безрукова, О.А. -Коммуникативная компетентность как основа социокультурной адаптации ребёнка дошкольного возраста: лингвистический аспект. // Детский сад: теория и практика. – 2013. – № 3. – С. 26–35.
4. Дыбина, О.В. -Педагогическая диагностика компетентностей дошкольников : пособие для воспитателей и учителей начальных классов. Для работы с детьми 5–7 лет / О.В. Дыбина – М. : Синтез, 2010. – 64 с.
5. Новосёлова, С.Л. -Развивающая предметная среда: Методические рекомендации по проектированию вариативных дизайн-проектов развивающей предметной среды в детских садах и учебно-воспитательных комплексах / С.Л. Новосёлова. – М. : Центр инноваций в педагогике, 1995. – 64 с.
6. Гладышева Н.Н, Чернова Л.В. -Журнал контроля и оценки развивающей предметно-пространственной среды в ДОУ [Текст] /. – Волгоград : Учитель, 2014. – 147 с.

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Телевидение»

Цель игры: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи:

1. Развивать умение получать необходимую информацию в общении, умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам, умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками.
2. Совершенствовать коммуникативные способности, расширять словарный запас детей. Развивать фантазию и воображение, диалогическую и монологическую речь.
3. Знакомить детей с профессиями людей, работающих на телевидении. Упражнять в умении подбирать предметы и атрибуты для игры. Способствовать формированию умения изменять игровое взаимодействие в зависимости от изменения замысла сюжета.
4. Побуждать детей самостоятельно распределять роли. Создать условия для развития нравственно-эстетических потребностей, творческого потенциала ребенка через приобщение к миру телевизионного искусства. Воспитывать навыки культуры поведения, дружеские взаимоотношения в коллективной игре.

Предварительная работа:

Виртуальная экскурсия на телевидение: рассматривание обстановки съёмочной площадки и оборудования, объяснение назначения стендов, табличек, наблюдение за трудом работников телевидения.

Беседы с детьми о средствах массовой информации, о роли телевидения в жизни людей: «Для чего нужно телевидение», «Любимые телепередачи», «Чем можно заменить телевизор», «Как снимается телепередача», просмотр презентации «Откуда пришло телевидение», «Кто работает на телевидении»,

просмотр познавательных и развлекательных телепередач.

Чтение литературных произведений А. Барто «Сильное кино», «В кинотеатре», М. Зощенко «Актер», М. Пришвин «Начало осени», Б. Житков «Как идет свет по проводам», М. Алимбаев «Что за странная страна».

Дидактические игры: «Разрезные картинки», «Из какой это сказки?», «Чего не хватает?», «Корреспондент», «Составь мультфильм», «Кто больше назовет телепередач», «Кому, что нужно для работы», «Что нужно режиссеру».

Выставка детских рисунков «Детское телевидение», «Кино глазами детей», «Реклама к спектаклю» (коллективная работа), рисование вывесок, коллективный коллаж «На телевидении». Составление мини-энциклопедии «Все о телевидении».

Развивающая предметно-игровая среда: компьютеры, видеокамера, фотоаппараты, сумка для телевизионной аппаратуры, «телевизор», микрофон, телефон, рации, «хлопушка»; символика различных программ; элементы костюмов, грим, косметические наборы; элементы интерьера, декорации, ширма, фотографии; костюмы для театрализованной деятельности, маски; логотип передачи в виде аппликации, значков-определителей для участников съёмки (ведущие, оператор, репортёры, гости передачи).

Предполагаемые роли и игровые действия:	Варианты игры.	Руководство игрой	Сопутствующие сюжеты:
<p>Главные Режиссер – следит за актерами и их игрой. Дает команду, когда начинать съемку фильма, и когда ее остановить. Помощник режиссёра – приглашает участников и зрителей на телепередачи. Оператор – снимает на видеокамеру телепередачу. Телеведущий, диктор – знакомят телезрителей с новостями или ведут передачи на разные темы. Репортер – корреспондент – берет интервью, ведет репортаж с места событий. Художник-оформитель – рисует и ставит декорации. Фотограф – делает снимки с места событий, составляет каталоги, отправляет фотографии на выставки, создает рекламу. Зрители, телезрители – смотрят фильм, передачу. Участники телепередач – участвуют в телепередачах, дают интервью.</p> <p>Второстепенные Директор – принимает на работу, ищет спонсоров, проверяет работу. Гримёр – гримирует актеров. Костюмер – одевает актеров в костюмы.</p>	<p>1-й вариант. «Телестудия». На телестудии работают редакторы, которые направляют деятельность всех работников студии, определяет тему и сюжет передач, очерёдность в показе телепередач, собирают нужную информацию, готовят текст. Дают указания художникам – оформителям для подготовки съёмочной площадки.</p> <p>2-й вариант. Телепередача «Наш любимый детский сад». Художники-оформители создают логотип телепередачи, декорации, определяют место для съёмочной площадки и оформляют её. Корреспонденты отправляются на экскурсию по детскому саду и группам, берут интервью, составляют текст телепередачи. Режиссёр выбирает телеведущих, даёт команду на начало съёмки. Помощник режиссёра приглашает и размещает телезрителей в зале. Оператор настраивает аппаратуру, готовится к съёмке.</p> <p>3-й вариант. Открыть конкурс по отбору телеведущих, дикторов и актёров с последующим устройством на работу.</p> <p>4-й вариант. «Визит к гримёру, костюмеру». Телеведущие, актёры приходят к гримёру. Он изменяет их</p>	<p>1. Обогащение содержания игры: – приход инспектора пожарной охраны: требование установить пожарную сигнализацию; – приход сотрудника энергокомпании: обследование электропроводки, осветительных приборов, требование установить кабель-каналы.</p> <p>2. Советы: – открыть буфет или столовую для персонала и участников телепередач; – необходима хорошая реклама, анонс телепередачи, чтобы привлечь телезрителей; – выпуск и показ интересных и познавательных телепередач.</p> <p>3. Создание проблемных ситуаций: – Что делать, если во время съёмки сломалась видеокамера? – Что делать, если на съёмку не пришёл главный её участник? – У меня проблемы с нестандартной фигурой и я не могу подобрать себе платье, костюм для съёмки. Что делать? К кому обратиться? – Отключили свет, что делать? (Обзвонить</p>	<p>- телепередачи на разные темы («Моя семья», «Наш город», «Школа будущего»); - реклама мероприятий («Театр», «Хореографический фестиваль», «Цирк»); - реклама предприятий («Супермаркет», «Медицинский центр», «Детское кафе «Макдональдс», «Банк», «Техническое обслуживание машин»); - реклама продукции («Студия аэродизайна», «Ювелирный магазин «Алмаз», «Фармсервис», «Дом мод», «Пиццерия», «Швейное ателье», «Салон связи»); - прогноз погоды («Метеостанция»); - сводка происшествий («ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»); - интервью сотрудников</p>

<p>Охранник – следит за порядком, напоминает о правилах поведения в общественном месте, направляет посетителей в нужный отдел.</p> <p>Шофер – привозит оборудование, съёмочную группу к месту событий.</p> <p>Грузчик – загружает в машину костюмы, декорации к съёмке, помогает в установке съёмочной площадки, ширм.</p>	<p>внешний вид: макияж, причёску. Ведёт их к костюмеру, объясняет, какая одежда нужна для телепередачи. Костюмер и его группа подбирают одежду для телеведущих, актёров в соответствии с заказом. Телеведущие, актёры благодарят костюмера и гримёра за хорошую работу.</p> <p>5-й вариант. Создание проблемных ситуаций:</p> <p>1) открытие кафе, где будет проходить дегустация соков и посещение бесплатного караоке клуба – обращаются за помощью к работникам телевидения;</p> <p>2) при открытии супермаркета незаметно для детей вносится пакет с посторонним предметом, ведётся наблюдение за действиями детей: Возьмут ли в руки пакет? Обратятся ли к охране? Привлекается внимание работников телевидения, которые разрабатывают программу о правилах поведения при обнаружении посторонних предметов.</p> <p>Окончание игры</p> <p>1-й вариант. Рабочий день закончен. Сегодня в телестудии хорошо потрудились, а завтра снова мы продолжим работу по съёмке различных телепередач.</p> <p>2-й вариант. Сотрудники телестудии закрываются на обеденный перерыв,</p>	<p>участников телесъёмки, обговорить и определить удобное время и место съёмки);</p> <p>– Сломалась видеокамера, что делать? (Вызвать механика по ремонту оборудования);</p> <p>– Закончилась плёнка в видеокамере, что делать? (Обратиться к директору с просьбой привезти плёнку);</p> <p>– Сработала пожарная сигнализация, что делать? (Организовать вывод всех сотрудников из телестудии, позвонить в пожарную охрану).</p>	<p>разных предприятий («Туристическое агентство «Вокруг света», «Ветеринарный медицинский центр») и др.</p>
--	---	--	---

	<p>после чего мы опять продолжим работу.</p> <p>3-й вариант. На телестудии отключили свет, сотрудники временно распускаются на перерыв.</p> <p>Анализ игры:</p> <ul style="list-style-type: none">- интервьюирование телезрителей: почему они смотрят именно ту или иную телепередачу, устраивает ли их сюжет передач, телеведущие, что нравится, что нет, что хотели бы изменить;- вопросы по организации игры: что планировали, что получилось, что нет, почему так вышло, что можно сделать по-другому, понравилась или не понравилась роль?		
--	--	--	--

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Детское кафе»

Цель игры:

формирование коммуникативной компетентности.

Задачи:

1. Развивать умение понимать эмоциональные состояния сверстника, взрослого, умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам, умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, отстаивать свое мнение, умение не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях, умение выбрать адекватную модель поведения в различных жизненных ситуациях.
2. Расширить представления о труде работников кафе; учить соблюдать правила поведения в общественных местах. Учить подбирать атрибуты для игры.
3. Совершенствовать умение детей объединяться в игре, распределять роли, выполнять игровые действия, поступать в соответствии с правилами и общим игровым замыслом. Стимулировать творческую активность детей в игре.
4. Воспитывать доброжелательные взаимоотношения между детьми, ответственность, вежливость.

Предварительная работа:

Беседы: «Что такое «Кафе»?», «Кто работает в кафе?», «Что такое «Меню»?», «Как вести себя в кафе?».

Рассматривание картин, иллюстраций и альбомов на тему «Профессии».

Дидактические игры: «В гости к Мишке», «Вежливые слова», «Угощения для куклы Кати», «Накрой на стол».

Продуктивные виды деятельности: составление меню, складывание салфеток, изготовление коробок для пиццы и пирожных.

Виртуальное наблюдение за работой официантов в кафе.

Чтение художественной литературы (А. Милн «Вини-пух и все, все, все...», Ю. Кушак «Подарок», П. Воронко «Пирог» и др.).

Составление рассказов из личного опыта на тему «Посещение кафе».

Развивающая предметно-игровая среда: таблички с надписями: «Администратор кафе», униформа для официантов (фартуки и головные уборы), скатерти для столиков; разносы; полотенца, папки-меню с картинками; модуль «Кухня»; муляжи из пластмассы и соленого теста (пирожных, булочек, пирожков, фруктов, ягод, мороженого, овощей и пр.); игрушечная столовая и кухонная посуда; салфетки бумажные и текстильные; маленькие вазочки с цветами для декора столиков; игрушечные телефоны; колпак и фартук для повара; кошельки, сумки; деньги и чеки; ручки и блокноты для записи заказов; веник, совок, швабра, тряпочки для уборки со столов и для уборки пола, халат для уборщицы; музыкальный центр.

Предполагаемые роли и игровые действия:	Варианты игры.	Руководство игрой	Сопутствующие сюжеты:
<p>Главные Клиент кафе – приходит в кафе, выбирает понравившийся столик, выбирает в меню блюдо и делает заказ, спрашивает у официанта, что входит в состав блюда, соблюдает правила этикета, ждет своего заказа, кушает, благодарит, расплачивается за оказанные ему услуги, делает записи в книгу жалоб и предложений. Администратор – организует работу персонала, помогает официантам, контролирует качество обслуживания, встречает гостей, решает организационные вопросы, возможные конфликтные ситуации, оформляет необходимые документы.</p> <p>Повар – готовит блюда, входящие в меню, составляет списки необходимых для кухни продуктов и товаров, поддерживает чистоту и порядок на кухне.</p> <p>Кондитер – выпекает кондитерские изделия и оформляет их.</p> <p>Официант – обслуживает посетителей, подаёт меню, принимает заказы, разносит заказы посетителям, получает расчет за услуги, убирает столы после ухода</p>	<p>1-й вариант. Дети, посмотрите, какая сегодня Вика красивая, нарядная. Вика, расскажи нам, может у тебя какой-то праздник? Вика: Я в хорошем настроении Принимаю поздравления. Собрались мои друзья День рождение у меня! Мне исполняется 6 лет! А давайте сегодня отметим день рождения Вики в детском кафе! Вы согласны?</p> <p>2-й вариант. Объявить конкурс «Лучшее кафе», предложить детям поучаствовать в конкурсе. С этой целью приготовить самые лучшие блюда, привлечь как можно больше клиентов.</p> <p>3-й вариант. Объявить по радио, что кафе «Страна чудес» приглашает жителей города встретить Новый год со сказочными персонажами и отведать праздничное меню.</p> <p>Окончание игры 1-й вариант. В кафе сработала пожарная сигнализация, администратор приносит свои извинения, кафе закрывается, посетители расходятся по домам. 2-й вариант. Подходит время закрытия кафе, официант просит оплатить счет. Посетители расплачиваются и уходят. 3-й вариант. В кафе обнаружена утечка газа, всем рекомендуется срочно</p>	<p>1. Обогащение содержания игры: - клиент на свой день рождения заказал в кафе клоуна из цирка; - администратор приглашает в кафе артистов эстрады для выступления на Новогоднем празднике; - администратор делает по телефону заказ менеджеру по доставке продуктов.</p> <p>2. Советы: - предложить бесплатно чай, кофе, почитать журнал пока посетитель ждет заказ. - организовать в кафе игровую комнату, где дети смогут весело провести время. - предложить составить новое меню.</p> <p>3. Создание проблемных ситуаций: - Что делать, если вам принесли не то, что вы заказывали? - К кому обратиться, если вам не понравилось качество обслуживания? - К кому обратиться, если долго не несут заказ? - Забыл дома деньги, что делать? (оставить в залог ценную вещь, позвонить и попросить о помощи близких,</p>	<p>- проведение праздника («Моя семья», «День рождения нашей организации», «Наш город», «Школьные праздники»); - приглашение ведущих и оформителей праздника («Театр», «Хореографический фестиваль», «Цирк», «Телевидение»); - приобретение атрибутов («Швейное ателье», «Супермаркет»); - внештатная ситуация («Медицинский центр», «Фармсервис», «Техническое обслуживание машин», «Детективное агентство», «Служба спасения», «ГИБДД», «Ветеринарный медицинский центр»); - сотрудничество с другими организациями («Дом мод», «Пиццерия», «Банк», «Салон связи»);</p>

<p>посетителей, сервирует столы к приходу новых клиентов.</p> <p>Второстепенные</p> <p>Посудомойщица – моет посуду, сушит, складывает на место.</p> <p>Уборщица – наводит порядок в кафе. Ди-джей – ведёт музыкальную программу.</p>	<p>покинуть помещение.</p> <p>4-й вариант. Празднование дня рождения (Нового года и т. п.) удачно завершено, клиенты довольны обслуживанием, меню и выступлением артистов.</p> <p>Анализ игры:</p> <p>- интервьюирование посетителей кафе: почему они пришли в кафе; что понравилось, а что нет?</p> <p>- вопросы по организации игры: что планировали, а что получилось, почему так вышло, что можно было сделать по-другому?</p>	<p>друзей). - Ваш столик занят, что делать? (обратиться к администратору, он подберет столик или решит вопрос с вашим столиком). - На вас случайно официант пролил кофе, что делать? (администратор с официантом приносят свои извинения и предлагают бесплатный обед за счёт кафе).</p>	<p>«Метеостанция»); - акции, розыгрыши призов («Ювелирный магазин «Алмаз», «Туристическое агентство «Вокруг света»).</p>
---	--	--	--

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Метеостанция»

Цель игры: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи:

1. Познакомить с профессиями: метеоролога, синоптика, исследователя, лаборанта, геолога, биолога; их функциями. Формировать представление о значении погоды в жизни человека, растительного и животного мира;
2. Развивать умение получать необходимую информацию в общении, умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, умение не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях.
3. Упражнять в умении взаимодействовать друг с другом, самостоятельно распределять роли, развивать сюжет игры.

Предварительная работа:

Расширение знаний о погоде, природных явлениях, народных приметах, беседы с использованием информационно-коммуникационных технологий, наблюдения, опыты и эксперименты, дидактические игры.

Работа с планетарной моделью и знакомство с народными приметами, проверка их в жизни.

Виртуальная экскурсия на действующую метеостанцию, с целью более подробного изучения работы метеостанции, знакомства с профессией метеоролога.

Знакомство с приборами-помощниками, их функциями и устройством, учить снимать показания с приборов, определение условных обозначений, для фиксации результатов наблюдений.

Ориентировка в пространстве с помощью компаса, создание своими руками приборов-аналогов из различных материалов.

Наблюдения, сбор и зарисовки данных, работа с календарем природы, с картотеккой примет, заполнение дневника наблюдений, создание календаря погоды по месяцам и ежедневной газеты «Прогноз погоды» для всего детского сада.

Разыгрывание игровых ситуаций, театрализация.

Просмотр видеосюжетов, фильмов, презентаций, мультфильмов по теме, чтение энциклопедий, загадок, рассматривание картинок.

Развивающая предметно-игровая среда: перечень метеооборудования: барометр, термометр, термометр водный, термометр почвенный, компас, флюгер, конус-ветроуказатель, анемометр, большая линейка; приборы-помощники, приборы, изготовленные из природных и бросовых материалов: осадкомер, гигрометр – подвешенная сосновая шишка, барометр из еловой ветки, из лампочки, воздушные змеи и вертушки; оснащение детской лаборатории: микроскоп переносной, лупы, песочные часы, разнообразные магниты, бинокль, чашечные весы, прозрачные и непрозрачные сосуды разной конфигурации и разного объёма, медицинские материалы, природные, бросовые и технические материалы, компасы, карточки и схемы, контейнеры.

Предполагаемые роли и игровые действия:	Варианты игры.	Руководство игрой	Сопутствующие сюжеты:
<p>Главные Метеоролог – занимается наблюдениями за погодой, собирая данные приборов, предсказывает с заданной вероятностью погоду на ближайшее будущее, производит разные действия, измерения и расчеты. Синоптик – это метеоролог, который специализируется на анализе атмосферных процессов. Если метеорологи занимаются наблюдением и первичным анализом, то основная функция синоптиков – это составление прогнозов, предсказание будущего состояния погоды. Исследователь – занимается научными исследованиями определённых погодных или природных явлений. Лаборант – делает лабораторные анализы, проверяет химический состав выпавших осадков, уровень загрязнения атмосферы и т. д.</p> <p>Второстепенные Геолог – это специалист, занимающийся выявлением и оценкой месторождений полезных ископаемых, а также изучением других особенностей земных недр.</p>	<p>1-й вариант. Объявить, что в нашем городе открывается метеостанция с новейшим оборудованием, специалисты: метеорологи, синоптики, исследователи и лаборанты приглашаются на постоянную работу.</p> <p>2-й вариант. Объявить, что метеорологи и синоптики нашего города по своим исследованиям и наблюдениям выявили сейсмическую нестабильность, городу грозит опасность. Им нужна помощь геологов, биологов и других специалистов для подтверждения или опровержения этих данных.</p> <p>3-й вариант. Открыть курсы по обучению метеорологов и синоптиков с последующим устройством на работу.</p> <p>4-й вариант. Объявить, что из другого близлежащего города пришло тревожное сообщение о надвигающейся буре, эти данные нужно проверить на метеостанции. Метеорологам и синоптикам предстоит сделать точный прогноз – обойдет ли стороной город эта буря.</p> <p>5-й вариант. Объявить, что в нашем городе скоро будут проводиться соревнования, например Олимпиада, поэтому нам нужна помощь специалистов метеостанции для</p>	<p>1. Обогащение содержания игры: – расширение метеоцентра: открытие дополнительных отделов и лабораторий, нужны дополнительные специалисты; – кончились реагенты и химикаты для проведения опытов; – для дополнительных исследований необходимо образцы проб отвезти в другую лабораторию, необходимо организовать перевозку; – сотрудничество метеостанции с другими организациями. 2. Советы: – открыть буфет или столовую для персонала; – поставщики химикатов и оборудования просят очень дорого, необходимо сменить поставщиков, поиск других вариантов. 3. Создание проблемных ситуаций: – Что делать, если был получен плохой прогноз: приближается буря, грядут обильные дожди, возможно наводнение (необходимо предупредить службу МЧС и другие спасательные службы, а также</p>	<p>Игру можно использовать в зависимости от ситуации и сюжета в различных лабораториях или как один большой научный центр с разными отделами. Можно использовать отдельные фрагменты игры в различных сюжетно-ролевых играх: «Больница», «Ателье», «Аэрофлот», «Морфлот», «Путешествие», «Космическая станция», «Ферма», «Семья», «Салон красоты», «Телевидение» и др. Службы спасения: МЧС, Пожарная часть, Полиция, Скорая помощь – в случае чрезвычайной ситуации выезжают на помощь.</p>

<p>Биолог – наблюдает зависимость животных, растений и человека от погодных условий, исследует влияние погодных условий и природных явлений на живые организмы; собирает тематический материал, исследует его, организует проведение экспериментов и разрабатывает технологии практического применения полученных результатов. Механик по ремонту оборудования – проверяет оборудование перед началом работы метеостанции, устанавливает новое оборудование, устраняет неполадки, производит замену старой детали на новую. Шофер – привозит оборудование, производит перевозку необходимых материалов для проведения экспериментов и т. д. Директор – нанимает сотрудников на работу, рассказывает о профессиональных обязанностях, договаривается о поставках оборудования, контролирует работу специалистов.</p>	<p>составления метеопрогнозов для спортсменов. 6-й вариант. Объявить, что местному телеканалу требуются точный метеорологический прогнозы для извещения населения города. Окончание игры 1-й вариант. Рабочий день закончен. Происходит смена персонала по графику. 2-й вариант. Метеостанция закрывается на перерыв. 3-й вариант. Олимпийские игры или спортивные соревнования закончились, поэтому сотрудники метеостанции могут немного отдохнуть. Анализ игры: – интервьюирование населения города: зачем они слушают и смотрят метеопрогноз, совпадает ли он с действительной погодой в городе, что нравится, что нет; – вопросы по организации игры: что планировали, что получилось, что нет, почему так вышло, что нужно сделать по-другому?</p>	<p>население и сказать, что нужно делать в той или иной ситуации). – Сработала пожарная сигнализация, что делать? (организовать вывод всех сотрудников, позвонить в пожарную часть). – Ударил молния и вывела из строя оборудование (организовать наблюдение за погодой без специальных устройств, вызвать службу ремонта).</p>	
---	---	---	--

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Ветеринарная служба»

Цель игры: формирование коммуникативной компетенции.

Задачи:

1. Познакомить с профессиями ветеринарного врача, лаборанта ветеринарной лаборатории. Формировать умения пользоваться медицинскими приборами; умение оказывать помощь животным. Вызвать интерес к профессии ветеринарного врача, лаборанта.
2. Развивать умение понимать эмоциональные состояния другого, умение выслушать, желание оказывать помощь, умение выбрать адекватную модель поведения в различных жизненных ситуациях.
3. Расширять словарный запас детей; развивать творчество, самостоятельность в игре, умение совместно разворачивать игру, договариваться и обсуждать действия всех играющих; развивать и обогащать сюжет игры, подводить к самостоятельному созданию игровых замыслов и т. д.

д. Предварительная работа:

Чтение стихотворения Веры Инбер «Больница для зверей».

Беседа на тему «Врачи – наши помощники», «Для чего нужны ветеринарные лечебницы?», «Научная лаборатория», «Какие службы спасения есть и для чего они?».

Прослушивание сказки К.И. Чуковского «Доктор Айболит» в аудиозаписи.

Рисование на тему «Моё любимое животное».

Рассказ о медицинских инструментах (термометре, микроскопе и др.) и их использовании в ветеринарных лечебницах.

Изготовление атрибутов для игры (порошков из сахара, муки; таблеток из цветного пластилина).

Изготовление плакатов для украшения ветеринарной лечебницы (разукрашивание готовых изображений животных красками, восковыми мелками). Изготовление вывесок из картона: «Научно-исследовательский ветеринарный медицинский центр», «Лаборатория», «Процедурный кабинет», «Аптека», «Охрана».

Изготовление масок животных (с привлечением родителей) из картона.

Пошив халатов, шапочек, косынок, повязок (с привлечением родителей) из ткани.

Сбор тюбиков, коробочек, пластмассовых баночек и т. п.

Развивающая предметно-игровая среда: вакцины, порошки, таблетки, капли, бахилы, шапочки, перчатки, колбы, пробирки, шприцы, микроскоп, шпатель, ватные палочки, капельницы, емкости для одноразовых инъекций, лупа, пинцеты, зеркало, таблицы со схемами, фотографии различных видов вирусов (чума, бешенство), градусники и т. д., медицинские карты на каждого «больного-испытуемого», бейджики у каждого работника лаборатории.

Предполагаемые роли и игровые действия:	Варианты игры.	Руководство игрой	Сопутствующие сюжеты:
<p>Главные Ветеринарный врач – «педиатр для животных». Проводит диагностику, осмотр (слушает, измеряет температуру, проверяет уши) животного; ставит диагноз; выписывает рецепты; дает направление в процедурный кабинет. Лаборант ветеринарной лаборатории – проводит опыты, эксперименты, исследования, делает выводы, фиксирует результаты. Помощники лаборантов – ассистируют лаборантам, готовят инструментарий для опытов, убирают его на место, помогают фиксировать результаты. Медсестра – собирает материал для анализов; накладывает повязки; обрабатывает раны; дезинфицирует и раскладывает медицинские инструменты; делает уколы. Провизор– принимает рецепт; выдает лекарство; пробивает чек.</p> <p>Второстепенные Заведующий лабораторией – руководит лабораторией, координирует работу лаборантов, проводит самые сложные опыты.</p>	<p>1-й вариант. Объявить о том, что в нашем городе открывается ветеринарная клиника с новейшим оборудованием. На постоянную работу приглашаются специалисты: ветеринарный врач, лаборант ветеринарной лаборатории, медсестра.</p> <p>2-й вариант. Объявить о том, что в семье Петровых заболела собака крупной породы по кличке Чарли, ее необходимо отвезти в «Ветеринарный медицинский центр». На улице целый день идет дождь. Чтобы обратно добраться до дома необходимы услуги шофера.</p> <p>3-й вариант. Создать проблемную ситуацию: в отдельных районах города были найдены бездомные животные, жителям города грозит опасность, так как животные могут быть больными. Необходимо отловить животных, обследовать их и поместить в приют для бездомных животных.</p> <p>Окончание игры 1-й вариант. Рабочий день закончен. Происходит смена персонала по графику. 2-й вариант. Ветклиника закрывается на перерыв. Анализ игры:</p>	<p>1. Обогащение содержания игры: – расширение «Ветеринарного медицинского центра»: открытие дополнительных отделов и лабораторий, нужны дополнительные специалисты; – кончились реагенты и химикаты для проведения опытов, анализов; – для дополнительных исследований необходимо образцы проб отвезти в другую лабораторию, поэтому необходимо организовать перевозку.</p> <p>2. Предложения: – Открыть буфет или столовую для персонала.</p> <p>3. Создание проблемных ситуаций: – Что делать, если были получены плохие анализы при обследовании животных: может быть массовое заражение животных (необходимо предупредить службу МЧС и другие спасательные службы, а также население и сказать, что нужно делать в той или иной ситуации); – Сработала пожарная сигнализация, что</p>	<p>- обращение за помощью для животного («Моя семья», «Цирк»); - оказание услуг по изготовлению лекарств («Аптека»), расследованию происшествия («Детективное агентство»); - в случае чрезвычайных ситуаций на помощь выезжает служба спасения («МЧС», «Пожарная часть», «Полиция», «Скорая помощь»); - праздники и наряды для животных («Супермаркет», «Швейное ателье», «Телевидение»).</p>

<p>Заместитель заведующего лаборатории – помогает заведующему, подносит инструментарий, следит за работой лаборантов и их помощников. Регистратор – записывает на прием к врачу по телефону, принимает и записывает вызов на дом ветеринарного врача, выдает талон на прием.</p> <p>Уборщица – протирает пыль, моет пол, стены, скамейки с дезинфицирующим раствором.</p> <p>Охранник – обеспечивает безопасность учреждения.</p> <p>Шофер – управляет машиной; принимает вызов, оплату за проезд; следит за чистотой в машине.</p>	<p>-интервьюирование населения города: зачем нужны ветклиники, лаборатории.</p> <p>- вопросы по организации игры: что планировали, что получилось, что нет, почему так вышло, что можно сделать по-другому?</p>	<p>делать? (организовать вывод всех сотрудников из ветклиники, позвонить в пожарную часть).</p>	
---	---	---	--

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Банк»

Цель игры: формирование коммуникативной компетенции.

Задачи:

1. Развивать умение получать необходимую информацию в общении, умение выслушать другого человека, умение вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, умение не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях, умение выбрать адекватную модель поведения в различных жизненных ситуациях.
2. Воспитывать дружеские взаимоотношения и умение соблюдать правила поведения в общественных местах. Развивать умение детей распределять роли между собой, понимать воображаемую ситуацию и действовать в соответствии с ней.

Предварительная работа:

Просмотр фильмов о работе банка и его служащих.

Беседы с детьми из личного опыта «Как мы с мамой ходили в банк».

Дидактические игры «Кому, что надо для работы», «Кто, где работает».

Игры: «Мы пришли в банк», «Обслуживание клиентов».

Чтение художественной литературы: Л. Кларин «Уроки Гнома Эконома и Феи Экономии», И. Липсиц «Удивительные приключения в стране экономии», Я. Корчак «Маленький бизнесмен».

Просмотр иллюстраций и фотографий о банке.

Изготовление атрибутов: касса, компьютер, бланки, элементы одежды.

Развивающая предметно-игровая среда: бланки, касса, компьютер, символика банков, элементы одежды, банковские реквизиты, атрибут «Банкомат», телефон, сейф, купюры денег.

Предполагаемые роли и игровые действия:	Варианты игры.	Руководство игрой	Сопутствующие сюжеты:
<p>Главные Директор банка – руководит, подписывает документы, организует работу банка. Консультант – консультирует клиентов. 39 Кассир – выдает и принимает деньги, оформление документов, приём коммунальных платежей, работа с пластиковыми картами. Клиенты банка – посещают банк, открывают вклады, оплачивают счета.</p> <p>Второстепенные Охранник – следит за порядком, просматривает видеозаписи.</p>	<p>1-й вариант. В городе открывается новый офис Банка, в который требуются сотрудники. После распределения ролей работники банка оборудуют и занимают свои рабочие места.</p> <p>2-й вариант. Банк объявляет: «Все желающие открыть собственное дело могут получить в банке денежный кредит. Подумайте, какое дело вы хотите открыть, чем вы хотите заниматься?»</p> <p>Окончание игры</p> <p>1-й вариант. После получения денежного кредита, клиенты открывают свое собственное дело (магазин, кафе, автосервис, салон красоты).</p> <p>2-й вариант. Объявить о том, что всем, кто брал денежные кредиты, срочно подойти в банк! Банк начинает работу по обратному приему денежных средств. Кассир подсчитывает оставшуюся сумму и возвращает ее в банк, дает чек клиенту. Охранник раздает рекламные буклеты, вежливо общается, помогает вызвать такси.</p> <p>Анализ игры:</p> <ul style="list-style-type: none"> -интервьюирование служащих банка: что понравилось, какие испытали трудности? -интервьюирование клиентов: довольны ли своей ролью? Кем бы вы хотели быть? 	<p>1. Обогащение содержания игры – принять на себя роль директора банка и пригласить на работу менеджера, помощника банкира. 2. Создание проблемных ситуаций: - Не работает банкомат. Что делать? (Выявить неполадки, вызвать мастера). - Завис компьютер. Что делать? (Пригласить программиста).</p>	<p>Сюжетосложению служит главная услуга банка – выдача денег для покупки или строительства («Моя семья», «Школа будущего», «Театр», «Супермаркет», «Ювелирный магазин «Алмаз», «Салон связи»); - внештатная ситуация и обращение за помощью («ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения», «Телевидение»).</p>

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Пиццерия»

Цель игры: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи:

1. Развивать умение понимать эмоциональные состояния сверстника, взрослого, умение получать необходимую информацию в общении, умение выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам, умение принимать и оказывать помощь, не ссориться, спокойно реагировать в конфликтных ситуациях.
2. Расширять у детей представления о труде работников пиццерии; закрепить умение соблюдать правила поведения в общественных местах. Учить подбирать атрибуты для игры.
3. Совершенствовать умение детей объединяться в игре, распределять роли, выполнять игровые действия, поступать в соответствии с правилами и общим игровым замыслом. Стимулировать творческую активность детей в игре.

Предварительная работа:

Беседы «Что такое пиццерия?», «Кто работает в пиццерии?», «Что такое меню?», «Как вести себя в пиццерии?».

Рассматривание картин, иллюстраций и альбомов на тему «Профессии».

Дидактические игры: «Идём в гости», «Накрой на стол», «Вежливые слова», «Угощения для куклы Кати».

Составление меню, складывание салфеток, изготовление коробок для пиццы и пирожных.

Наблюдение за работой официантов в пиццерии.

Составление рассказа из личного опыта.

Развивающая предметно-игровая среда: таблички с надписями: «Администратор пиццерии»; униформа для официантов (фартуки и головные уборы); скатерти для столиков; разносы; полотенца, папки-меню с картинками; модуль «кухня»; муляжи из пластмассы и соленого теста пиццы, фруктов, ягод, мороженого, овощей и пр.; игрушечная столовая и кухонная посуда; салфетки бумажные и текстильные; маленькие вазочки с цветами для декора столиков; игрушечные телефоны; колпак и фартук для повара; кошельки, сумки, деньги и чеки; ручки и блокноты для записи заказов; веник, совок, швабра, тряпочки для уборки со столов и для уборки пола; халат для уборщицы; магнитола, рекламные листовки.

Предполагаемые роли и игровые действия:	Варианты игры.	Руководство игрой	Сопутствующие сюжеты:
<p>Главные Клиент пиццерии – приходит в пиццерию, выбирает понравившийся столик, выбирает в меню пиццу, делает заказ, соблюдает правила этикета, ждет своего заказа, кушает, благодарит, расплачивается за оказанные ему услуги, делает записи в книгу жалоб и предложений.</p> <p>Администратор – организует работу персонала, помогает официантам, контролирует качество обслуживания, встречает гостей, решает организационные вопросы, возможные конфликтные ситуации, оформляет необходимые документы.</p> <p>Повар – готовит блюда, входящие в меню, подготавливает списки необходимых для кухни продуктов и товаров, поддерживает чистоту и порядок на кухне.</p> <p>Официант – обслуживает посетителей, подаёт меню, принимает заказы, разносит заказы посетителям, получает расчет за услуги, убирает столы после ухода посетителей, сервирует столы к приходу новых клиентов.</p>	<p>1-й вариант. Объявить о том, что в нашем городе открывается пиццерия, в которую требуются сотрудники.</p> <p>2-й вариант. Принять на себя роль диктора телевидения и пригласить жителей города встретить Новый год со сказочными персонажами и отведать праздничную пиццу.</p> <p>Окончание игры 1-й вариант. В пиццерии сработала пожарная сигнализация, администратор приносит свои извинения, пиццерия закрывается, посетители расходятся по домам.</p> <p>2-й вариант. Подходит время закрытия пиццерии, официант просит оплатить счет. Посетители расплачиваются и уходят.</p> <p>3-й вариант. Празднование дня рождения удачно завершено, клиенты довольны. Анализ игры: – интервьюирование клиентов пиццерии: почему они посещают именно эту пиццерию, что нравится, что нет?</p>	<p>1. Обогащение содержания игры: – клиент на свой день рождения заказал в пиццерию клоуна из цирка; – администратор делает по телефону заказ менеджеру по доставке продуктов; – приход дизайнера для оформления пиццерии к новогодним праздникам.</p> <p>2. Предложения: – предложить бесплатно чай, кофе, почитать журнал, пока посетитель ждет заказ.</p> <p>3. Создание проблемных ситуаций: – Что делать, если вам принесли не то, что вы заказывали? – К кому обратиться, если вам не понравилось качество обслуживания? – К кому обратиться, если долго не несут заказ? – Ваш столик занят, что делать? – Официант случайно пролил кофе, что делать? (администратор с официантом приносят свои извинения и предлагают бесплатный обед за счёт кафе).</p>	<p>– проведение праздника («Моя семья», «День рождения нашей организации»); – приглашение оформителей и реклама («Телевидение»); – приобретение атрибутов («Швейное ателье», «Супермаркет»); – внештатная ситуация («Медицинский центр», «Аптека», «Техническое обслуживание машин», «Детективное агентство», «Служба спасения», «ГИБДД»); – сотрудничество с другими организациями («Дом мод», «Детское кафе «Вкусно и точка», «Банк», «Салон связи», «Метеостанция»); – акции, розыгрыши призов («Ювелирный магазин «585», «Туристическое агентство «Вокруг света»).</p>

<p>Второстепенные Посудомойщица – моет посуду, сушит, складывает на место. Уборщица – наводит порядок в кафе. Ди-джей – ведёт музыкальную программу. Промоутер – раздаёт рекламные листовки. Фасовщик – фасует пиццу. Доставщик пиццы – развозит клиентам пиццу.</p>			
---	--	--	--

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Салон связи»

Цель игры: формирование коммуникативной компетентности.

Задачи:

1. Познакомить с профессией «Оператор сотовой связи», «Менеджер», «Консультант». Способствовать отражению в игре элементов социальной действительности. Учить детей самостоятельно распределять роли в соответствии с игровым замыслом. Развивать диалогическую речь.
2. Развивать умение получать необходимую информацию в общении, выслушать другого человека, с уважением относиться к его мнению, интересам, вести простой диалог со взрослыми и сверстниками, уважительно относиться к окружающим людям, умение выбрать адекватную модель поведения в различных жизненных ситуациях.
3. Воспитывать культуру общения. Воспитывать нравственные качества: обратить внимание на то, что люди, работающие в профессии «человек-человек» должны быть справедливыми, отзывчивыми, вежливыми.

Предварительная работа:

Беседа о профессиях: «Менеджер по продажам», «Оператор сотовой связи».

Рассматривание иллюстраций по теме игры.

Рассказывание из собственного опыта детей и педагога.

Чтение художественных произведений: К.И. Чуковский «Телефон», Н. Носов «Телефон».

Развивающая предметно-игровая среда: сотовые телефоны (б/у и самодельные), шнуры, коробки от телефонов, бейджики для сотрудников (б/у и самодельные), ноутбуки (муляж из футляра диска DVD), рекламные журналы, каталоги (б/у и самодельные), игрушечные инструменты для ремонта телефона (пинцет, отвёртка, увеличительное стекло и др.), терминал (из картонной коробки), каталог моделей телефонов, папка передвижка – коллаж, чеки для терминала, деньги, бланки, подбор игрушек заместителей: брусок кирпичиктелефон, шнурок, верёвочка-шнур, бумажка – деньги, билетик.

Предполагаемые роли и игровые действия:	Варианты игры.	Руководство игрой	Сопутствующие сюжеты:
<p>Главные Клиент – обращается в салон связи для покупки телефона и других видов услуг. Менеджер – закупает необходимое оборудование; контролирует работу подчиненных, решает спорные вопросы; заключает договора с другими компаниями и клиентами.</p>	<p>1-й вариант: Прием сломанного телефона 2-ой вариант: Пополнение счета в терминале 3-й вариант: Выбор телефона 4-й вариант: Выбор оператора и тарифа</p>	<p>1. Короткие диалоги, действия с игровым предметом минимальные. «Приём сломанного телефона» Клиент: Здравствуйте, у меня сломался телефон. Продавец: Сдайте его к нам на ремонт. (Клиент отдаёт.) Продавец: Приходите</p>	<p>приобретение продукции салона сотовой связи («Моя семья»); - реклама продукции («Телевидение»); - сотрудничество с другими организациями («Дом мод», «Швейное</p>

<p>Оператор-кассир – предлагает различные услуги по обслуживанию телефона, принимает платежи за услуги связи, за товары, купленные в салоне. Продавец-консультант – обслуживает клиентов, консультирует покупателей, рассказывает о товарах, советует, продает телефоны.</p> <p>Второстепенные</p> <p>Мастер – устраняет неисправности телефонов, устанавливает домашние телефоны, подключает пользователей интернета.</p>		<p>завтра за телефоном, до свидания.</p> <p>«Пополнение счёта в терминале» Продавец: Здравствуйте, чем вам помочь? Клиент: Мне нужно пополнить баланс. Продавец: Хорошо, на какую сумму пополняем? Назовите номер телефона.</p> <p>2. Диалог удлиняется, действия с игровыми предметами увеличиваются) «Выбор телефона» Менеджер: Здравствуйте, проходите, пожалуйста, что вас интересует? Клиент: Здравствуйте, я хочу себе телефон хороший! Менеджер: Пожалуйста, посмотрите этот белый – сенсорный. Клиент: Какие у него дополнительные функции? «Выбор оператора и тарифного плана» Клиент: Здравствуйте, помогите мне выбрать оператора и тарифный план. Оператор: Мы предлагаем различных операторов: МТС, Мегафон, Билайн, посмотрите буклеты...</p> <p>3. Присоединение третьего персонажа (игрока) – перспектива на детей в старшей группе.</p>	<p>ателье»); - заказ обедов для сотрудников («Супермаркет», «Пиццерия»); - внештатная ситуация («Медицинский центр», «Аптека», «Техническое обслуживание машин», «ГИБДД», «Детективное агентство», «Служба спасения»).</p>
---	--	--	--

		<p>С двумя ролями: «Рабочий день салона сотовой связи»</p> <p>Продавец: Здравствуйте, проходите к нам, пожалуйста. У нас большой выбор телефонов.</p> <p>Что вас интересует Клиент: Я хочу сделать подарок своей маме, покажите, какие телефоны у вас есть.</p> <p>Продавец: Вот современный, недорогой с фотоаппаратом, флеш-картой. Цвет белый и чёрный. Есть телефон подороже, красного цвета, раскладушка. У него большой экран, много памяти.</p> <p>«Ремонт сотового телефона» (разрешение конфликтной ситуации)</p> <p>Клиент: (с недовольством) Здравствуйте, у меня сломался телефон!</p> <p>Продавец: Здравствуйте, не волнуйтесь, сейчас разберёмся! Что с ним случилось?</p> <p>Клиент: Не знаю, не показывает экран!</p> <p>Продавец: Вы его не роняли? Не попадал под воду?</p>	
--	--	---	--

Приложение 2

Памятка для педагогов по организации сюжетно-ролевой игры у старших дошкольников с нарушениями речи.

Для того чтобы игра стала основой коррекционно-образовательного процесса в ДОО, воспитателям необходимо следовать приведенным ниже рекомендациям.

1. Педагогам необходимо стараться не занимать время, отведенное для игры, другими видами деятельности; включать игру в содержание коррекционной работы с детьми с ОВЗ. Это неукоснительное требование ФГОС ДО.
2. Создать игровую среду в соответствии с возрастными особенностями, учитывать уровень развития детей. Игровая среда должна быть динамичной. Атрибуты сюжетно-ролевой игры должны быть расположены в легкодоступном для детей месте. Иногда атрибуты формируются в специально установленном порядке, а иногда детям предоставляется возможность создать игровую среду самостоятельно.
4. В руководстве детей старшего дошкольного возраста большое место должны занимать косвенные приемы руководства, не мешающие ребенку самостоятельно играть, т. к. только самостоятельная сюжетно-ролевая игра в наибольшей степени способствует развитию коммуникативной компетентности ребенка.
5. Руководство игрой должно строиться на основе результатов наблюдения за самостоятельной сюжетно-ролевой игрой детей, то есть должно быть выстроено на диагностической основе.
6. Педагог должен как можно чаще ставить ребенка в позицию «взрослого». Это способствует развитию самостоятельности у детей.
7. Педагогу важно учитывать особенности развития детей с нарушениями речи при организации игровой деятельности.