

**муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение  
«Детский сад комбинированного вида № 120» городского округа Самара**

---

**РОССИЯ, 443095, г. Самара, ул. Ташкентская, 144  
тел.: (846) 956 08 42, факс: (846) 956 28 96, e-mail: [mdouds120@list.ru](mailto:mdouds120@list.ru)**

Авторский сценарий сюжетно-ролевой игры

«Ателье»

с дошкольниками подготовительной к школе группе

Воспитатель

МБДОУ «Детский сад №120»:

Киселева Ирина Ивановна

## ***I. Задачи руководства:***

1) расширение представлений о профессиях людей изготавливающих одежду (модельер, портной, швея, гладильщик, закройщик);

2) формирование игровой деятельности:

а/ развивать сюжет

б/ обучение игровым действиям (объединение в игре, взаимодействие по ходу игры, осуществление замысла, распределение ролей, планирование, подбор атрибутов, оборудование места игры);

3) формирование взаимоотношений (взаимопомощь, внимание, культура общения).

## ***II. Подготовка к игре:***

1) приемы, направленные на обогащение впечатлений;

2) составление плана-сюжета:

а/ определить сюжеты по теме игры по этапам: - что делать – сюжет – содержание – кто – роли и их игровые действия – речевые обороты (ведущие роли – второстепенные – эпизодические)

б/ определить сопутствующие сюжеты;

3) атрибуты к игре;

4) оборудование места игры (чертеж или схематический рисунок).

## ***III. Ход игры.***

1) приемы создания интереса к игре (полное описание действий и речи педагога, определение роли педагога);

2) сговор на игру:

а/ определение плана-сюжета

б/ планирование игры

в/ распределение ролей

г/ создание воображаемой ситуации – частичное или полное (место игры, атрибуты, костюмы);

3) приемы обучения игровым действиям: показ, пример, инсценировка, игровая ситуация;

4) приемы поддержания и развития игры:

а/ внесение дополнительных атрибутов

б/ участие педагога во второстепенных ролях

в/ показ новых игровых действий

г/ напоминание, вопросы

д/ введение новых игровых ситуаций

е/ оценка;

5) приемы формирования взаимоотношений в игре:

а/ напоминания о взаимоотношениях

б/ направление на внимание друг к другу

в/ поощрение вежливости

#### ***IV. Окончание игры.***

1) краткий итог работы в ролях;

2) перевод интереса детей к следующему виду деятельности.

#### ***V. Оценка игры***

1) оценка взаимоотношений

2) оценка действий в соответствии с взятой на себя ролью.

Цель: Формирование первичных представлений о себе, окружающих людях, объектах окружающего мира.

Задачи:

- Расширить представления детей о профессиях людей изготавливающих одежду (модельер, портной, швея, гладильщик, закройщик), их рабочем оборудовании.
- Закреплять представления о качествах и свойствах, целевом назначении и функции предметов одежды.
- Расширять словарный запас, совершенствовать навыки речевого общения.

- Развивать умение применять в игре знания о способах измерения.
- Продолжать развивать навыки партнерства и сотрудничества: до начала игры согласовывать тему, распределять роли, подготавливать необходимые условия для игры.
- Воспитывать дружеские взаимоотношения в коллективной игре.
- Продолжать развивать творческие способности, эстетический вкус.

Подготовка к игре:

Дата	Изготовление атрибутов	Обогащение впечатлениями	Обучение игровым приемам
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Журнал «Мода» - изготавливается детьми в технике «Коллаж».</li> <li>• Лекала – изготавливаются воспитателем из картона.</li> <li>• Образцы тканей, пуговиц, лент, ниток – собираются при помощи родителей и кастелянши д/с.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Чтение Б. Заходер «Портниха», М. Майн «Пуговица», Г.-Х. Андерсен «Новый наряд короля».</li> <li>• Беседы «О труде взрослых в ателье».</li> <li>• Просмотр фильмов «Зачем человеку одежда», «Как появились ткани».</li> <li>• Экскурсия в кабинет кастелянши.</li> <li>• День открытых дверей для родителей «Моя мама дизайнер и т.п.»</li> <li>• Д/и «Образцы тканей», «Подбери ткань», «Кому пригодится</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Научить пользоваться измерительной лентой, наперстком, швейной машиной.</li> <li>• Научить пользоваться лекалом.</li> <li>• Познакомить с основными мерками для пошива одежды (обхват груди, талии, бедер; рост; длина рукава, ноги).</li> </ul>

		предмет?»	
--	--	-----------	--

Перспективный план подготовки к игре «Ателье»

Сюжеты	Роли	Атрибуты	Игровые действия	Речевые обороты
Ателье	Заказчик	Сумка, кошелек	Обращается к дизайнеру со своими пожеланиями, выбирает ткань, пуговицы, фасон будущего наряда, оплачивает заказ.	Добрый день! Я хотел(а) заказать себе костюм (платье). Мне нравится эта модель...
	Модельер (дизайнер)	Альбомы с эскизами, карандаш, листы, образцы ткани	Предлагает варианты эскизов, рисует набросок будущего наряда, знакомит с журналами о моде, демонстрирует образцы тканей.	Добрый день! Рады Вас видеть в нашем ателье «Незабудка». Чем я могу Вам помочь? В этом сезоне модны такие фасоны, цвета в одежде. Я советую вам эту ткань... Выберите, пожалуйста, понравившийся Вам эскиз... Приглашаю вас пройти на замер к портному.
	Швея (портной)	Метр, карандаш, блокнот, нитки, пуговицы ткани швейная	Снимает мерки с заказчика, записывает их, сшивает раскроенные куски ткани в готовое изделие.	Здравствуйте! Мне необходимо снять с вас мерки... Будьте добры вытяните руку,

		машина		повернитесь... Какую длину платья(брюк ) вы бы хотели? При измерении применяет в речи такие слова как: обхват груди, обхват талии, обхват бедер, длина изделия, длина рукава, длина ноги
Закройщик (закройщица)	Лекала, бумага, мел, ткани	Раскраивает ткань по имеющемуся лекалу или изготавливает новое по меркам заказчика, при необходимости идет на склад за отрезом ткани.	Для изготовления платья мне понадобиться это лекало... Я ушел(а)на склад за тканью...	
Гладильщик (гладильщица)	Утюг, гладильная доска, готовое изделие	Отглаживает готовое изделие, готовит его к демонстрации	Это платье нужно гладить аккуратно, ткань очень капризная... Мне нужны вешалки для одежды...	
Кассир	Касса, деньги	Оценивает товар и услуги, выдает товарный чек, упаковывает товар.	Добрый день! Сумма вашего заказа... Возьмите, пожалуйста, ваш товарный чек... Ждем вас на примерку через два дня... Спасибо за покупку, ждем вас снова.	
Сопутствующие сюжеты				

1. Магазин «Ткани»	Покупатель	Сумка, кошелек	Приходит в магазин, выбирает ткани и фурнитуру, расплачивается.	Здравствуйте! Я бы хотела сшить себе летнее платье, какую ткань вы мне посоветуете? Мне очень нравится этот цвет... А у вас есть другие варианты расцветки?
	Продавец-консультант	Образцы ткани, ниток, пуговиц и т.п.	Демонстрирует ткани и фурнитуру, объясняет различия между тканями, отрезает необходимый кусок.	Добрый день! Чем я могу вам помочь? Что вы хотели сшить? Разрешите предложить вам эту ткань... Сколько метров вам необходимо? К этой ткани подойдут эти пуговицы... Пройдите, пожалуйста, к кассе...
	Кассир	Касса, чеки, деньги.	Оценивает, выдает товарный чек, упаковывает товар.	Добрый день! Сумма вашего заказа... Возьмите, пожалуйста, ваш товарный чек... Спасибо за покупку!

Ход игры.

1. Ребята, посмотрите в окно и скажите какое сейчас время года? (Лето) А лето какое? Правильно жаркое, солнечное, знойное и т.п. Поэтому нам необходимо сменить свою одежду.

А какую одежду носят летом? Правильно юбки, легкие платья, шорты, футболки, панамы т.д.

2.

А) Я предлагаю вам поиграть в игру «Ателье», где вы сможете придумать и сшить себе свой костюм или платье.

Б) Ребята, а кто работает в ателье? (модельер, портной, швея, гладильщик, закройщик)

А кто приходит в ателье? (заказчик)

В) Я буду сегодня директором нашего ателье, буду следить за работой всех сотрудников, чтобы наши посетители были довольны, и никто из работников не поранился. Как мы его назовем? Вывешивает название – Незабудка. Кто хочет быть модельером, а что он делает? (заказчиком, портным, швей, гладильщиком, закройщиком, кассиром.)

3. Воспитателю необходимо провести вводную беседу о том, что с клиентом (заказчиком), нужно быть вежливым и учтивым. Познакомить детей с выражениями: эскиз, фасон, модный сезон и т.д. Швее объяснить месторасположение основных измерительных мерок. А закройщику и гладильщику о соблюдении правил безопасности.

4. Воспитатель, как директор ателье, вносит новую швейную машину для швеи, а в клиентский зал новые журналы о моде. В последующем предлагает сшить платье для куклы Маши. Отправляет дизайнера закупить новые ткани.

5. Окончание игры

Воспитатель объявляет, что ателье закрывается на обед. Обсуждает с работниками планы на следующий день, выслушивает их предложения.

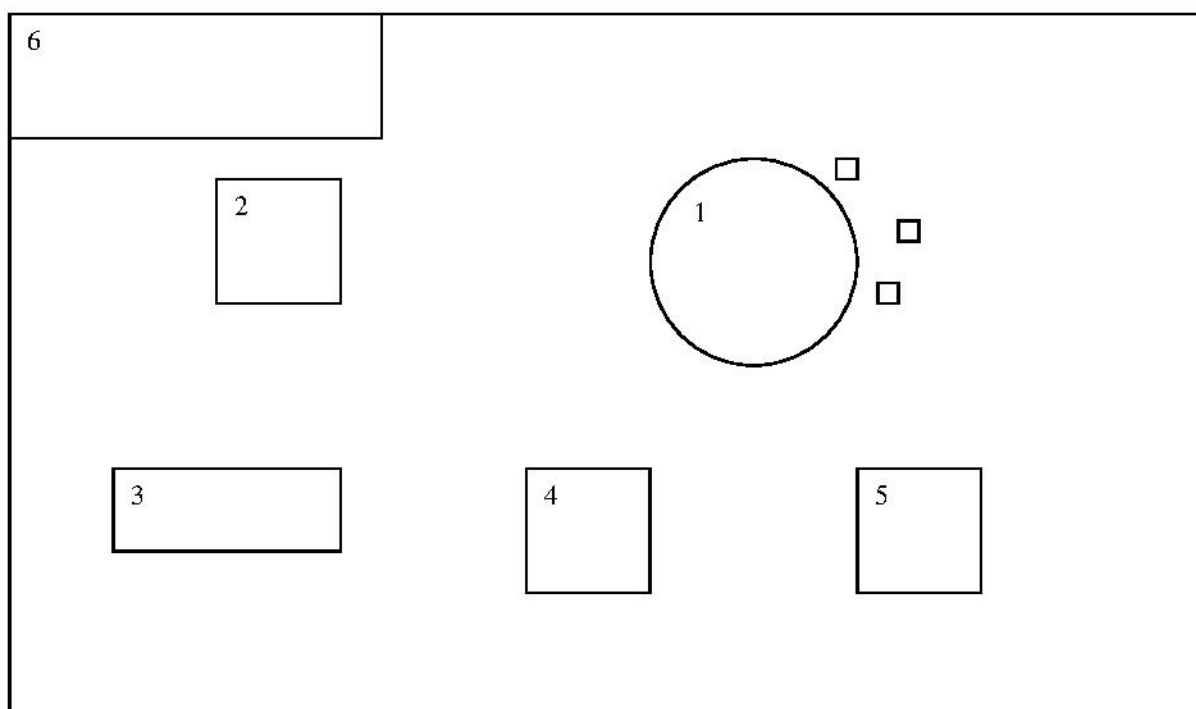


Предлагает устроить «Неделю моды», где будут выставляться лучшие модели ателье.

#### 6. Оценка игры

Воспитатель благодарит детей за интересную и увлекательную игру. Делает комплименты детям, активно проявившим себя в игре, дает рекомендации для последующей игры.

#### 7. Схема игры



1. Стол дизайнера
2. Рабочее место швеи
3. Рабочее место закройщицы
4. Рабочее место гладильщика
5. Касса
6. Магазин «Ткани»