

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области  
основная общеобразовательная школа № 23 г. о. Чапаевск Самарской области  
СП – детский сад**

**Конспект сюжетно-ролевой игры  
для старших дошкольников  
«Ателье мод».**

Автор: воспитатель 1 категории ГБОУ ООШ № 23  
СП – детский сад Гриднева Елена Валериевна

## **Конспект сюжетно-ролевой игры для старших дошкольников «Ателье мод»**

*Описание материала:* Данный материал может быть использован воспитателями детского сада с детьми старшего дошкольного возраста. Данный материал поможет воспитателям организовать сюжетно-ролевую игру, которая поможет расширить знания детей о труде работников ателье.

*Цель игры:* продолжать развивать умение расширять сюжет на основе знаний, полученных при восприятии окружающего и на занятиях, 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.

*Задачи:*

1. Расширять знания детей о труде работников ателье, слаженности в их работе, помощниках - машинах.

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

3. Расширять словарный запас, совершенствовать навыки речевого общения.

4. Развивать умение применять в игре знания о способах измерения.

- Продолжать учить до начала игры согласовывать тему, распределять роли, подготавливать необходимые условия для игры.

5. Воспитывать дружеские взаимоотношения в коллективной игре.

- Продолжать развивать творческие способности.

- Развивать эстетический вкус.

*Роли в игре:* заказчики - 3 ребенка, приемщица - 1 ребенок, закройщица - 1 ребенок, швея - 2 ребенка, механик по ремонту швейных машин - 1 ребенок, модельер - 1 ребенок, стилист - 1 ребенок, манекенщицы - 3 ребенка, фотограф - 1 ребенок.

*Предметно-развивающая среда:*

1. Гладильная доска.
2. Стойка для платьев.
3. Стенд для тканей.
4. Рулоны ткани, ножницы, мелки.
5. Лекало и выкройки из ткани.
6. Кассовый аппарат из картона.
7. Журнал мод.
8. Фартук с нарукавниками.
9. Инструменты механика.
10. Утюг.
11. Манекен для кукол,
12. Образцы лент, замков, тесьмы, кружев, пуговиц.
13. Зеркало.
14. Бумажные куклы.
15. Фартук с косынкой,
16. Тетрадь, карандаш, квитанция.
17. Детская швейная машина промышленного производства.
18. Чемоданчик стилиста.
19. Телефон.
20. Метр и линейка портного.

Для организации сюжетно-ролевой игры мною была проделана *предварительная работа.*

1. Были организованы беседы с детьми на тему: «Ателье мод», «Что делает модельер?», «Кто такой стилист?», на которых я рассказала о том, что работники «Ателье мод», владеющие различными профессиями, шьют одежду. Создавая свои модели, они помогают людям красиво одеваться. После бесед у детей расширились представления о том, что их труд - коллективный, что от добросовестной работы одного человека зависит качество труда другого. Так же были созданы презентации «Секреты

бабушкиного сундука», «Ателье , где шьют одежду», «Украшения своими руками».

2. Чтение литературных произведений Б. Заходер «Портниха», «Вот так мастера», Карпова Инна Владимировна "Портной", Рауд Эно «Муфта, Полботинок и Моховая Борода», М. Майн «Пуговица», К. Чапек «Кукла Ярника», Г.-Х. Андерсен «Новый наряд короля», Русская народная сказка «Василиса Прекрасная», пословицы, поговорки, загадки, способствовали расширению представлений о труде взрослых.

3. Закрепить знания о работниках дома мод, орудиях труда, необходимых в работе, развивать связную речь, закрепить умение объединять предметы по качественному признаку или по признаку действия, закрепить умение называть действия, выполняемые работниками ателье мод, развивать творчество, прививать вкус, воспитывать у детей интерес к людям разных профессий, уточнять знания об одежде, помогли дидактические игры: «Одень куклу по сезону», «Отгадайте одежду, обувь или головной убор», «Кто больше назовет действий?», «Пятый лишний», «Чего не стало».

4. Изготовление совместно с воспитателем, родителями, помощником воспитателя атрибутов для игры. Дети применяли свои знания в уголке ИЗО: рисовали эскизы одежды, раскрашивали, придумывали узоры, делали аппликацию, изготавливали каталог одежды для ателье мод.

Организовав предметно-развивающую среду для игры, изготовив атрибуты к игре можно организовать следующие варианты и сюжеты игры «Ателье мод»:

#### 1. Магазин «Ткани».

В магазин приходит покупатель, который покупает ткань для костюма или платья, 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. «Ателье».

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

Игровые роли: приемщик, заказчик, закройщик, швея.

## 3. «Визит к стилисту».

Посетительница – будущая манекенщица, приходит к стилисту. Стилист беседует с ней. Пересматривает одежду, изменяет её внешний вид: макияж, причёску. Затем, они идут в магазин, где выбирают новую одежду в соответствии с новым имиджем. Посетительница благодарит стилиста за хорошую работу.

Игровые роли: манекенщицы, стилисты.

## 4. «Демонстрация одежды».

В городе проходит показ мод. В нем участвуют знаменитые модельеры города. Модельер подготовил все варианты одежды. Потом проходит показ мод, модели друг за другом демонстрируют одежду на подиуме. Журналисты фотографируют весь показ. В конце показа приглашают модельера на подиум.

Игровые роли: модельер, манекенщицы, стилисты, фотограф - журналист

## 5. «Выставка кукольной одежды».

Работники ателье выполняют заказ – шьют разнообразную одежду. Несколько детей это модельеры. Они подготавливают разнообразную одежду для показа. После окончания работы проходит выставка и продажа готовой одежды.

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

Данная сюжетно-ролевая игра способствует расширению представлений у детей о разнообразных профессиях, которые работают взаимосвязано. Эта игра может проводиться в течение нескольких дней. Дети с удовольствием сами изготавливают атрибуты к игре.

Также в группе была организована картотека - «Куклы из бабушкиного сундука», где родители принимали активное участие.