

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ «ДЕТСКИЙ САД № 90 Г. ЧЕЛЯБИНСКА»**

**454071 г. Челябинск, ул. Культуры, 85а, тел. 8(351)772-89-38,**

**e-mail: [mbdouds90@mail.ru](mailto:mbdouds90@mail.ru), сайт: [www.доу.90.рф](http://www.доу.90.рф)**

---

**Пояснительная записка  
Фестиваль-конкурс детского творчества  
«Кем быть?»**

**Сюжетно-ролевая игра «Журналисты»**

**Выполнили  
педагоги первой категории  
МАДОУ «ДС № 90 г. Челябинска»  
Варламова О.В.  
Пьянкова Ю.П.**

г. Челябинск, 2022г.

Игра занимает весьма важное, если не сказать центральное, место в жизни дошкольника, являясь преобладающим видом его самостоятельной деятельности. В отечественной психологии и педагогике игра рассматривается как деятельность, имеющая очень большое значение для развития ребенка дошкольного возраста; в ней развиваются действия в представлении, ориентация в отношениях между людьми, первоначальные навыки кооперации (А. В. Запорожец, А. Н. Леонтьев, Д. Б. Эльконин, Л. А. Венгер, А. П. Усова и др.)

Однако свои развивающие функции игра выполняет в полной мере, если с возрастом ребенка она все более усложняется, и не только по своему тематическому содержанию (хотя именно этот момент до сих пор принято считать наиболее важным в практической педагогике).

К пяти годам у детей сформированы такие способы построения сюжетной игры, как условные действия с игрушками, ролевое поведение. Что же нужно для дальнейшего развития детской игры?

Как правило, воспитатели старших групп озабочены главным образом обогащением тематического содержания игры и внедрением ее «коллективной» формы. На деле это часто сводится к разучиванию с детьми готовых сюжетов, отражающих сферы жизни, с которыми знакомят по «Программе» (почта, стройка, ферма и т. д.). По сравнению с предыдущим возрастным этапом изменяются лишь сюжетные темы, и наращивается количество участников, за которыми на все время игры закрепляются определенные роли. Дети не хотят играть самостоятельно в «разученные» игры, но по предложению педагога они их воспроизводят. По существу, в результате такой работы педагога самостоятельная игра детей не поднимается на новый уровень. Более того, зачастую детская деятельность «шаблонизируется» — возникают установки на то, что в «почту» («стройку», «космос») надо играть только так, как предлагал воспитатель, и не иначе. Для того чтобы действительно переводить детей на новую, более высокую ступень сюжетной игры, педагогу надо расширить свои знания и представления в области развития сюжетно ролевой игры детей старшего дошкольного возраста. Привлечь узких специалистов ДО и родителей к совместной деятельности в развитии и воспитании детей, воспитывать понимание важности роли труда взрослых в обществе и в жизни каждого человека.

**Цель:** Формирование игровых умений, обеспечивающих самостоятельную творческую игру детей, в которой они по собственному желанию реализуют разнообразные содержания, свободно вступая во взаимодействие со сверстниками.

**Задачи:**

- Расширить знания детей о профессиях;
- Пробуждать любознательность и интерес к деятельности взрослых;
- Пробудить интерес к предлагаемой деятельности;
- Формировать реалистические представления о труде;
- Помочь понять важность каждой профессии;
- Развивать коммуникативные навыки, связную речь;
- Побуждать к творчеству и самостоятельности;

**Ожидаемые результаты:**

**Для детей:**

- сформированность знаний о некоторых профессиях, их назначении, особенностях;
- пополнение лексики воспитанников;
- овладение новым, более сложным способом построения игры - совместным сюжетосложением.

• готовность детей к внесению большего числа изменений в придумывание сюжета, по сравнению с известным им, на основе личного опыта и знаний полученных в ходе предварительной работы

**Для родителей:**

- успешное взаимодействие со своими детьми;
- повышение психолого-педагогических компетенций.

**Для педагога:**

• расширить знания и представления педагога в области развития сюжетно ролевой игры детей старшего дошкольного возраста, совершенствовать совместную сюжетно-ролевую игровую деятельность взрослого (педагога, родителя) и ребенка посредством творческого объединения сюжетов игры.

• создание условий для эффективного функционирования предметно-развивающей среды, позволяющей строить сюжетно - ролевую игру детей. Дополнить среду в соответствии с ФГОС, т.к. игровая деятельность является частью социального, коммуникативно-личностного развития детей.

- совместная работа с родителями по расширению знаний детей;
- повышение уровня развития психолого-педагогической компетенции родителей и активизация их позиции в более тесном взаимодействии с педагогами и детьми.

Мы живем в стремительно меняющемся мире, в эпоху компьютеров. Информационные технологии дают нам новые возможности. Но речевое развитие детей остаётся одной из актуальных проблем, так как речь – это не только средство общения, но и орудие мышления, творчества, носитель памяти и информации. Дети не умеют высказывать свои мысли, правильно задать вопрос друг другу, т. е. не владеют диалогической

устной монологической речью. Мы знаем проблемы речевого развития своих детей. И тематикой объёмного блока сюжетно – ролевых игр стала – журналистика.

Успешность сюжетно-ролевой игры, несомненно, зависит от организационной деятельности педагога. Свою работу по сюжетно - ролевым играм мы начали с изучения литературы по данной теме. Познакомились с методиками Н.В. Краснощёковой, Н.Ф. Губановой, Н.Я. Михайленко и других.

Сделав для себя следующие выводы:

Главное, что может сделать взрослый, – это научить *ребенка играть вместе с другими детьми*. Важно показать, что играть друг с другом, гораздо интереснее, чем одному. На основе совместных игровых действий возникает эмоциональное общение ребенка с взрослыми и сверстниками, происходит освоение разных способов взаимодействия, формируются умения действовать по правилам, развиваются чувства сопереживания, готовности помочь. Особой формой общественной жизни дошкольников является игра, в которой они по желанию объединяются, самостоятельно действуют, осуществляют свои замыслы, познают мир. Самостоятельная игровая деятельность способствует физическому и психическому развитию каждого ребенка, воспитанию нравственно-волевых качеств, творческих способностей.

Каждый *вариант сюжетной игры* должен соответствовать ее общим характеристикам: быть свободной, самостоятельной, эмоционально насыщенной и спонтанной деятельностью детей.

Разыгрывание запланированных воспитателем сценариев или *прямая организация и руководство* взрослым игровыми действиями *не является игрой* и не имеет развивающего эффекта. *Взрослый может вдохновлять* детей на самостоятельную игру, *создавать условия* для нее, *участвовать в ней* на равных правах, но не руководить ею и не контролировать действия детей.

Руководство играми один из самых сложных разделов методики дошкольного воспитания, педагог не может заранее предвидеть, что придумают дети и, как они будут вести себя в игре. Поэтому своеобразие детской деятельности требует своеобразных приемов управления. Важнейшие условия успешного руководства играми – умение завоевать, доверие детей, установить с ними контакт.

От правильного руководства игрой, от своевременного обогащения сюжетно-ролевых игр, зависит успех выполнения игровых действий, умение детьми жить в едином детском коллективе, развитие кругозора и речи детей.

Перед разработкой перспективного плана сюжетно – ролевых игр для ознакомления старших дошкольников с социальной действительностью, мы проанализировав регламент занятий и режим дня группы, наметили для себя дни когда мы можем планировать разыгрывание сценариев. Чтобы игра получилась увлекательной, дети должны обладать знаниями, детальными сведениями о той области деятельности, которую они будут моделировать. Наша роль, как воспитателя заключается в проговаривании условий и плана игры и *в контроле* за действиями детей, поскольку игра в этом случае является *инструментом обучения*. Поэтому – вторник, первая половина дня, был запланирован, как «день знакомства» с сюжетно - ролевой игрой по теме (комплексно – тематическое планирование). Мы обговаривали сюжетную ситуацию, распределяли роли, разыгрывали. Вторая «обучающая игра» была запланирована: на пятницу во второй половине дня, как продолжение, закрепление, применение на опыте всех знаний, полученных ранее. Сюжетно-ролевые игры у нас в группе возникали и по желанию детей: в свободной деятельности, между занятиями и во второй половине дня.

Перспективный план мы составляли используя учебно-методическое пособие Е.И. Попова, А.Ф.

Кондрашина, С.С. Сунцова «Сюжетно – ролевые игры 21 века для социально – коммуникативного развития детей дошкольного возраста 5-7 лет» Далее мы написали перспективный план по *руководству* сюжетно – ролевой игрой. При составлении плана мы постарались учесть все формы и методы работы с детьми:

- Обогащение социального опыта детей через все виды деятельности:
  - беседы
  - наблюдения,
  - экскурсии,
  - чтение художественной литературы,
  - просмотр детских телепередач,
- Привлечение детей к изготовлению атрибутов и оформлению игровых полей. Использование самоделок повышает у детей интерес к игре.
- Создание условий для развития творческой сюжетно-ролевой игры. Старшим дошкольникам необходима легко трансформируемая, вариативная среда. Обеспечить такую среду помогут универсальные маркеры игрового пространства (крупные объёмные модули, элементы напольных строительных наборов, ширмы).
  - расположение разнообразного игрового материала в прикладах (коробки, контейнеры, ящички с условными и реалистичными игрушками и атрибутами,
  - включение с среду «игрушек-полуфабрикатов» для изготовления самоделок,
  - пополнение и обогащение игровой среды в соответствии с полученными на занятиях знаниями.
- Помощь взрослого:

- вспомнить более подходящие для игры события, установить их последовательность
- спланировать ход игры, последовательность действий
- распределить роли, согласовать замысел,
- помощь в решении игровых задач, поддержание познавательного интереса в игре,
- наблюдение за игрой детей,
- направление замысла и действий детей (совет, подсказка, вопрос, изменение игровой среды)
- создание проблемных ситуаций (гибкое воздействие на замысел игры, развитие сюжета, усложнение способов отображения действительности,
- создать игровую ситуацию,
- индивидуальная работа (ребенок не владеет игровыми способами, можно использовать опыт хорошо играющих детей).

#### Список используемой литературы:

1. Игра с правилами в дошкольном возрасте/ Михайленко Н.Я., Короткова Н.А.- М.:Онега,1994
2. Игровая деятельность в детском саду. Губанова Н.Ф. – М.: Мозаика-Синтез, 2006-2010.
3. Как играть с ребенком/ Михайленко Н.Я., Короткова Н.А. -М.: Педагогика, 1990
4. Организация сюжетной игры в детском саду/Н.Я. Михайленко Н.А. Короткова. М. 2000
5. Проблемы дошкольной игры: психолого-педагогический аспект/Под ред. Н.Н. Поддьякова, Н.Я. Михайленко. -М. :Педагогика, 1987
6. Психология игры. Эльконин Д.Б.-М.:Педагогика,1978
7. Развитие игровой деятельности детей 2-7 лет: методическое пособие для воспитателей/ О.А. Карабанова, Т. Н. Доронова, Е.В, Соловьева. М.: Просвещение, 2011.
8. Сюжетно-ролевые игры для старших дошкольников, Н.А. Виноградова, Н.В. Позднякова. – М. : Айрис-пресс, 2009. – 128 с.

#### Материалы интернет-ресурсов:

[https://nsportal.ru/sites/default/files/2020/06/16/pedagogicheskiy\\_proekt\\_v\\_doustruktura\\_osobennosti\\_oformleniya.pdf](https://nsportal.ru/sites/default/files/2020/06/16/pedagogicheskiy_proekt_v_doustruktura_osobennosti_oformleniya.pdf)

<https://infourok.ru/masterklass-ispolzovanie-tehnologicheskoy-karti-dlya-organizacii-syuzhetnorolevoy-igri-s-celyu-formirovaniya-iniciativnosti-i-sa-1616287.html>



## Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Журналисты»

**Цель игры:** Согласование своих действий с действиями партнёров.

### 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. Развивать умение распределять роли и действовать согласно им; развивать умение сюжетосложения.

3. Расширять представления детей о профессии журналиста, фотографа; формировать начальные представления о профессиональных журналистских качествах и навыках;

### Предварительная работа

*Беседы с детьми:* «Кто такой журналист», «Профессия журналист», «Что такое газета?», «Что такое редакция».

*Рассматривание иллюстраций и видео* о журналистах, корреспондентах, просмотр презентации «Журналистика»; выставка газет и журналов.

*Экскурсия* к газетному киоску, рассматривание корреспонденции.

*Опытно экспериментальная деятельность:* «Мир бумаги», «Свойства бумаги», «Секретные чернила»

*Чтение художественной литературы:* «Кем быть?» В. В. Маяковского «Большая книга профессий» Гордиенко «Какие бывают профессии» А. Хавукайнен Чтение сказки К. Чуковского «Телефон».

*Пальчиковая игра* «Профессии разные есть»

*Дидактические игры:* - «Вежливые слова», - «Какой предмет лишний» - «Профессии» - «Доскажи словечко» - «Испорченный телефон» - «Узнай по описанию» - «Кто что делает» - «Угадай о ком я говорю» - «Кому, что нужно?»

*Конструктивно – строительная деятельность:* «Строим город», «Редакция газеты»

*Работа с раскрасками* «Профессии», «Хочу быть журналистом»,

*трафаретами;* Пазлы «Собери картинку» (профессии, орудия труда)

Совместно с родителями изготовление Оборудование: «Микрофон», «Камера» **Развивающая предметно-игровая среда:**

Технические средства: диктофон, микрофон, ноутбук, фотоаппарат, принтер, видеокамера, планшеты, афиша, гримерная, фотографии

Расходные материалы: карандаши, краски, ручки, альбомы, бумага, клей, различные картинки для изготовления коллажей, ватман, бэйджики.

### Предполагаемые роли и игровые действия:

#### Главные

Редактор - работает с текстом, составляет, проверяет и исправляет содержание статьи Репортер – корреспондент – берет интервью, ведет репортаж с места событий.

Фотограф – делает снимки с места событий, составляет каталоги, отправляет фотографии на выставки, создает рекламу.

Оператор – снимает на видеокамеру интервью.

Дизайнер - разрабатывает дизайн печатной продукции.

Верстальщик - это специалист верстки, который разбивает текст и компоует его с иллюстрациями на отдельных страницах издания, подготавливает оригинал-макет издания.

Водитель – привозит журналистов и фотографа к месту событий, оборудование.

### Варианты начала игры

**1-й вариант.** «Редакция газеты». В редакции газеты работают редакторы, которые направляют журналистов и фотографа, взять интервью в новом торговом комплексе, у дирекции и посетителей. Собирают нужную информацию, готовят текст. Дают указания дизайнерам – оформителям для подготовки номера в печать.

#### 2-й вариант.

Журналист – спортивный комментатор берет интервью у спортсменов, записывает его на магнитофон, комментирует их выступление. Фотографы ведут съемку соревнований, фотографируют спортсменов –победителей. Редактор и дизайнер работают в совместном творчестве, отдают материал на верстку и печать.

**3-й вариант.** Редактор модного журнала опрашивает журналистов и фотографов на «Модный показ» Журналисты посещают гримёрную, костюмерную, берут интервью у дизайнеров одежды, моделей. Ведется фотосъемка показа одежды.

Редактор моды занимается редактурой материалов, посвященных модной индустрии, для печатных изданий.

**Сюжеты:** «Путешествие по родному городу», «Мои добрые дела» Игра – практика мини-интервью», выставка «Золотая осень», «Будущие создатели»

#### **Приемы поддержания и развития игры.**

По окончании все собираются в редакции и рассказывают, что собрали интересный материал по заданным темам. Главный редактор предлагает по этому материалу оформить свой журнал. Для оформления журнала вводится роль корректора и художника.

Дети проходят за стол и приступают к оформлению журнала. Дети выбирают картинки, отражающие материал интервью и наклеивают их на свой лист бумаги. Воспитатель при необходимости помогает. После того, как журналисты закончат работу, главный редактор соединяет все в журнал и приклеивает обложку.

#### **Руководство игрой**

1. *Обогащение содержания игры:* – журналистов отправляют в командировку в другой город, нужно организовать поездку, приобрести билеты на самолет, поезд, автобус, – заказ еды из кафе, пиццерии.

2. *Создание проблемных ситуаций:* – Отключили свет, что делать? (не работает офисная техника) Сработала пожарная сигнализация, что делать? (организовать вывод всех сотрудников из редакции, позвонить в пожарную). Один из героев статьи подал на редакцию в суд, обвиняет в клевете. (побеседовать с журналистом, выяснить на сколько достоверны источники его информации)

#### **Окончание игры**

Рабочий день закончен. Сегодня в редакции хорошо потрудились, а завтра снова мы продолжим работу.

Начался обеденный перерыв. Все сотрудники покидают рабочие места.

#### **Анализ игры:**

- кем бы вы хотели быть из работников издательства в следующей игре?
- интервьюирование сотрудников: довольны ли вы своей работой?
- обсудить с детьми, как каждый выполнял свою роль.

**Игры-спутники:** - «Фотоателье», «Телестудия» «Дом мод», «Швейное ателье» «Пиццерия» «Супермаркет», «Торговый центр», «Фитнес клуб», «Аэропорт», «Железная дорога»

### **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.

Закреплять ролевые действия работников телевидения, показать, что их труд — коллективный, от качества работы одного зависит результат всего коллектива. Закреплять представления детей о средствах массовой информации, о роли телевидения в жизни людей.

#### **Предварительная работа**

*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.

*Виртуальная экскурсия на телевидение (<https://yandex.ru/video/preview/1998819266479077266>) :* рассматривание обстановки съёмочной площадки и оборудования, объяснение назначения стендов, табличек, наблюдение за трудом работников телевидения. Наблюдение за тем, как проходит съёмка телепередач. Рассказ работников телевидения о своей работе.

*Опытно – экспериментальная деятельность:* «Радуга цвета», «Волшебные стеклышки», «Исследуем пластмассу»

*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:**

Режиссер – следит за актерами и их игрой. Дает команду, когда начинать съемку фильма, и когда ее остановить.

Помощник режиссёра – приглашает участников и зрителей на телепередачу.

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.

Гример – гримирует актеров.

Костюмер – одевает актеров в костюмы.

Шофер – привозит оборудование, съёмочную группу к месту событий.

#### **Варианты начала игры**

**1-й вариант.** «Телестудия». На телестудии работают редакторы, которые направляют деятельность всех работников студии, определяет тему и сюжет передач, очередность в показе телепередач, собирают нужную информацию, готовят текст. Дают указания художникам – оформителям для подготовки съёмочной площадки.

#### **2-й вариант.**

Открыть конкурс по отбору телеведущих, дикторов и актёров с последующим устройством на работу.

**3-й вариант.** «Визит к гримёру, костюмеру». Телеведущие, актёры приходят к гримёру. Он изменяет их 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.

#### **Руководство игрой**

1. *Обогащение содержания игры:* – приход инспектора пожарной охраны: требование установить пожарную сигнализацию; – приход сотрудника энергокомпании: обследование электропроводки, осветительных приборов, требование установить кабель каналы.

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.

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 участников телесъёмки, обговорить и определить удобное время и место съёмки); – Сломалась видеокамера, что делать? (Вызвать механика по ремонту оборудования); – Закончилась плёнка в видеокамере, что делать? (Обратиться к директору с просьбой привезти плёнку); – Сработала пожарная сигнализация, что делать? (Организовать вывод всех сотрудников из телестудии, позвонить в пожарную охрану).

#### **Окончание игры**



Рабочий день закончен. Сегодня в телестудии хорошо потрудились, а завтра снова мы продолжим работу по съёмке различных телепередач.

#### **Анализ игры:**

- 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?

**Игры-спутники:** - «Моя семья», «Наш город», «Театр», «Цирк», «Супермаркет», «Медицинский центр», «Детское кафе «Макдональдс», «Банк», «Техническое обслуживание машин», «Дом мод», «Пищерея», «Швейное ателье», «Салон связи» и др.

### **Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Фотоателье»**

**Задачи:** 1. Знакомить детей с профессиями людей, работающих в фотоателье: фотограф, видеограф, оператор печати фотографий, ретушер, кассир. Упражнять в умении подбирать предметы и атрибуты для игры. Способствовать формированию умения изменять игровое взаимодействие в зависимости от изменения замысла сюжета.

2. 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.

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

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

#### **Предварительная работа**

*Беседа с детьми:* Знакомство с профессией фотографа, видеографа. «Что такое фотосалон?», «Чем занимается стилист и визажист».

*Рассматривание альбома* с образцами фотографий; семейных фотографий.

Знакомство с фотоаппаратом. Рассматривание детского и настоящего фотоаппарата.

*Экскурсия* в «Фотоателье», «Салон красоты». Беседа по проведенной экскурсии *Дидактические игры:* «Угадай, по фотографии», «Мы фотографы», «Звонок в фотоателье», «Что сначала, что потом», «Назови профессию», «Что кому», «Угадай профессию», «Кто, что делает?», «Что делают этим предметом», «Что расскажет предмет».

*Словесные игры:* «Где мы были не скажем, что делали покажем», «Если весело живется делай так».

*Настольные игры:* «Профессии», «Кем быть?», «Знаем все профессии», «Ассоциации», «Кому что нужно для работы?».

Пазлы «Профессии», Парочки», «Ассоциации», лото, домино, разрезные картинки).

*Чтение художественной литературы:* Дж. Родари «Какого цвета ремесла?» Чем пахнут ремесла?», Я Аким «Неумейка», А. Шибарев «Почтовый ящик», В. В. Маяковский «Кем быть», С. Михалков «А что у вас?», К Чуковский «Доктор Айболит», Ш. Пьерро «Золушка», Г. Х. Андерсон «Свинопас».

*ИКТ - технологии:* познавательные видеофильмы, презентации, о работниках фотостудии  
*Просмотр мультфильмов:* Лунтик – «Фотография», Фиксики – «Фотоаппарат» «Крот – фотограф», «Подарок для слона».

*Изготовление с детьми атрибутов к игре.*

Апликация « Лучшая фоторамка».

Изготовление рекламной вывески, буклетов.

Изготовление бейджиков ( рекламный агент, администратор, стилист, визажист, парикмахер, фотограф,)

**Развивающая предметно-игровая среда:** детские фотоаппараты, изготовленные на занятии по конструированию, фотопленки, рамки для фотографий, фотоальбомы, деньги, чеки, касса, образцы фотографий. Арка, украшенная шарами с ленточкой, бейджики, экран, вывеска фотостудии, парики, зонтик, лошадка, шляпки, различные украшения, чайный набор, поднос, меню, пирожные, зеркало, фартук, накидка, фен, ножницы, различные расчёски, блеск для губ.

#### **Предполагаемые роли и игровые действия**

Фотограф- человек, создающий фотографии при помощи фотоаппарата.

Видеограф –занимается полным циклом видеопроизводства: съёмка, монтаж, презентация видео заказчику.



Ретушер фотографий – человек, который занимается профессиональной обработкой фотографий, улучшает качество фотографий.

Кассир - выдает и принимает деньги, работа с пластиковыми картами.

Администратор фотоателье - записывает клиентов, принимает посетителей, показывает студию, принимает оплату и следит, чтобы после съемки все техническое оборудование было исправно.

Визажист мастер по созданию образа с помощью косметических средств.

Стилист подбирает костюмы и аксессуары, цвета, ткани и текстуры, продумывает позы моделей, их жесты, эмоции и взгляд.

Клиенты – посещают фотостудию, делают заказ на фотосъемку.

### **Варианты начала игры**

**1-й вариант.** Семья записывается на фотосессию, администратор принимает заказ и приглашает в фотостудию. С клиентами работают визажист и стилист, делают прически, накладывают макияж, подбирают костюм и позы для фото, расставляют декорации. Фотограф приглашает сфотографироваться, фотографирует, делает фотографии, проявляет пленку, просматривает пленку на специальном аппарате. увеличивает фото, реставрирует, предлагает вид съемки, усаживает клиента, регулирует освещение, успокаивает маленьких детей.

### **2-й вариант.**

Открыть конкурс по отбору телеведущих, дикторов и актёров с последующим устройством на работу.

**3-й вариант.** «Визит к гримёру, костюмеру». Телеведущие, актёры приходят к гримёру. Он изменяет их 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.

**Игровые действия:** Администратор принимает заказ, кассир получает деньги, выбивает чек. Клиент здоровается, делает заказ, оплачивает, снимает верхнюю одежду, приводит себя в порядок, фотографируется, благодарит за услугу. Фотограф фотографирует, делает фотографии. В фотоателье можно сфотографироваться, проявить пленку, посмотреть пленку на специальном аппарате, сделать фотографии (в том числе для документов), увеличить, отреставрировать фотографии, купить фотоальбом, фотопленку

### **Игровые ситуации**

«Фотоателье». В фотоателье работают фотографы, которые готовят студию для фотосессии. Фотосессия «Мои друзья». Открыть конкурс по отбору фотографов для работы в журнале «Моя собака». «Мне нужна фотография для загранпаспорта»

### **Начало игры**

Ребята у нас в группе будут проходить конкурс на самую лучшую фотографию. Вы хотите в нём участвовать? А как вы думаете, где можно сделать фотографии. Внимание, внимание. В нашей группе открывается фотостудия

### **Окончание игры**

Рабочий день закончен. Сегодня в фотоателье хорошо потрудились, а завтра снова мы продолжим работу.

### **Игры-спутники**

«Я снимаю кино», «Магазин в фотоателье», «Семья», «Водители»