Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение

«Центр развития ребёнка - детский сад «Чебурашка»

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА

СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ «ПИЦЦЕРИЯ»

для воспитанников старшего дошкольного возраста 5-7 лет



пгт. Междуреченский.**Технологическая карта сюжетно-ролевой игры "Пиццерия"**

**Цель**: 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**:

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.

Администратор – организует работу персонала, помогает официантам,

контролирует качество обслуживания, встречает гостей, решает

организационные вопросы, возможные конфликтные ситуации, оформляет

необходимые документы.

Повар – готовит блюда, входящие в меню, подготавливает списки

необходимых для кухни продуктов и товаров, поддерживает чистоту и порядок

на кухне.

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.

Второстепенные

Посудомойщица – моет посуду, сушит, складывает на место.

Уборщица – наводит порядок в кафе.

Ди-джей – ведёт музыкальную программу.

Промоутер – раздаёт рекламные листовки.

Хостесс – встречает клиентов, помогает им расположиться.

Фасовщик – фасует пиццу.

Доставщик пиццы – развозит клиентам пиццу.

**Варианты начала игры:**

1-й вариант. Объявить о том, что в нашем городе открывается пиццерия, в которую требуются сотрудники.

2-й вариант. Принять на себя роль диктора телевидения и пригласить жителей города встретить Новый год со сказочными персонажами и отведать праздничную пиццу.

**Руководство игрой:**

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.

2. Предложения:

– предложить бесплатно чай, кофе, почитать журнал, пока посетитель

ждет заказ.

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).

**Окончание игры:**

1-й вариант. В пиццерии сработала пожарная сигнализация,

администратор приносит свои извинения, пиццерия закрывается, посетители

расходятся по домам.

2-й вариант. Подходит время закрытия пиццерии, официант просит

оплатить счет. Посетители расплачиваются и уходят.

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?

**Игры-спутники:**

Сюжетосложение может происходить по разным темам:

– проведение праздника («Моя семья», «День рождения нашей организации»);

– приглашение оформителей и реклама («Студия аэродизайна», «Телевидение»);

– приобретение атрибутов («Швейное ателье», «Супермаркет»);

– внештатная ситуация («Медицинский центр», «Фармсервис», «Техническое обслуживание машин», «Детективное агентство», «Служба спасения», «ГИБДД»);

– сотрудничество с другими организациями («Дом мод», «Детское кафе «Макдональдс», «Банк», «Салон связи», «Метеостанция») ;

– акции, розыгрыши призов («Ювелирный магазин «Алмаз», «Туристическое агентство «Вокруг света»).