**ПЛАН-КОНСПЕКТ ОРГАНИЗАЦИИ СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ**

**Тема:**

 «Моторостроительный завод «Сатурн»

**Возраст**: 6-7 лет

**Цель**: сформировать у детей умение играть в сюжетно-ролевую игру и действовать в соответствии с представленными ролями(профессиями).

Программное содержание:

Образовательная: побуждать детей более широко и творчески использовать в играх знания об общественной жизни, о профессиях и их назначении в социуме; совершенствовать умения договариваться и выполнять действия в соответствии с сюжетом игры, используя атрибуты;

Развивающая: способствовать развитию у детей творческого потенциала в придумывании сюжета игры, развивать тем самым интерес к обогащению игрового сюжета, привлечению большего числа детей в игру; совершенствовать умение создавать для задуманного сюжета игровую обстановку, побуждать самостоятельно создавать недостающие для игры предметы, детали.

Воспитательная: воспитывать положительное отношение к профессиям, к действиям и результатам в игре, проявлять взаимопомощь, честность, справедливость; формировать доброжелательные отношения в группе, способствовать сплочению коллектива и игре «вместе»;

Индивидуальная работа: обратить внимание на малоактивных детей: и привлечь их к выполнению основных ролей; выделить активных детей: предложить обыграть несколько ролей.

 **Предварительная работа**: рассматривание иллюстраций, книг, фотокарточек и открыток на тему игры, беседы, наблюдения, рассказы детей о профессии родителей, работающих на «Сатурне», совместное изготовление атрибутов для игр.

**Методы, приемы**:

Рассказ с показом иллюстраций, презентаций, беседа, показ действий работников предприятия, таких как инженер-конструктор, сборщик двигателя, контролер в группе в индивидуальной работе, создание предметно-игровой среды, внесение игрового материала, опосредованное руководство.

**Игровые роли**: инженер-конструктор, контролер, токарь, сборщик двигателя, фрезеровщик, шлифовщик, оператор станков с ЧПУ.

**Игровой материал**:

Иллюстрации с производимыми на заводе деталями, металлический конструктор, макет двигателя, схемы бумажных самолетов, различные чертежи деталей, рулетка, набор простых карандашей, циркуль, штангенциркуль, ватманы и бумага А4, линейки, лекала, транспортир, калькулятор, муляж компьютера, халат контролера и рабочего, каска, кульман (чертежная доска)

**Словарная работа**: контролёр, инженер-конструктор, токарь, фрезеровщик, шлифовщик, моторостроительный завод, штангенциркуль, лекала, чертежи, двигатели, шестеренки, кульман.

**Основные сюжетные линии**:

Выбор действий детьми.

1. Создание новых деталей двигатели.
2. Разработка и изготовление современного самолета.
3. Привлечение новых ролей, действий в игру: контролёр проверяет детали, инженер-конструктор утверждает чертеж-схему.

Начало игры и распределение ролей.

На просторах нашей малой родины города Рыбинска исполином раскинулся Моторостроительный завод «ОДК Сатурн» где работаю наши мамы и папы. И у каждого из них своя профессия. Кем работаю ваши мамы и папы? (ответы детей чьи родители работаю на «Сатурне»)

На заводе работает много людей различных профессий. Есть инженер-конструктор. Он придумывает, продумывает, конструирует новые детали для новых самолетов. Так же есть литейщик который изготавливает детали из раскаленного метала разливая его в определенные формы.   Дальше деталь-заготовку обрабатывает токарь, делая ее нужной формы, затем фрезеровщик добавляет детали законченный вид (делая на ней канавки, зубья, лыски, отверстия). Шлифовщик шлифует деталь. Контролёр проверяет качество детали.

 Ведущая: -  Вы хотели бы поиграть во взрослых? (Да.)

 Какую вы роль хотели бы выбрать?  Какую профессию? Почему?                      **Ход игры**: Дети распределяются по ролям, если возникают затруднения воспитатель помогает, направляя ход игры.

Воспитатель: Ребята, а давайте сыграем в небольшую игру. Я показываю вам инструмент, а вы предлагаете мне версии кому он может пригодится в работе на данном предприятии. (воспитатель показывает предметы, рассказывая для чего они нужны. Дети пытаются угадать какой же из профессий он принадлежит)

На кульмане ребята придумывают и зарисовывают свои виды самолетов и другой техники, согласовывают друг с другом что они планируют создать.

 Конструировать можно из различных конструкторов.

По схемам можно создавать различные виды бумажных самолетиков.

Так же можно создать экспериментальное бюро, где можно тестировать свои изобретения.