**Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Археологическая экспедиция»**

|  |  |
| --- | --- |
| ФИО педагога | Хоптяная Галина Николаевна |
| Возрастная группа | старшая |
| Цель: | Формирование представлений о профессии археолог и его деятельности, расширение кругозора детей об археологических экспедициях, расширение представлений детей о богатстве окружающего мира в древности. |
| Задачи: | 1. Выбрать адекватную модель поведения в различных жизненных ситуациях.  2. Получать необходимую информацию в общении.  3. Вести простой диалог со взрослыми и сверстниками.  4. Познакомится с новой ролью. |
| Предварительная работа | - Просмотр мультфильма «Три кота. Археологи» .  - Беседы с детьми «Я археолог», «Археологическая экспедиция».  - Дидактические игры «Кому, что надо для работы».  - Рассматривание энциклопедий.  - Просмотр иллюстраций и фотографий об археологических экспедициях.  - Изготовление атрибутов: микроскоп, блокноты для археологов, костер. |
| Развивающая предметно-игровая среда: | Карта- схема, рюкзаки, кисти, стеки, тарелки и контейнеры для находок, лупы, блокнот археолога, карандаши, маски, кости динозавров (динозавры), палатка, костер, бросовый материал, продукты, посуда, фотоаппарат. |
| Предполагаемые роли и игровые действия | Главные роли:  Руководитель экспедицией – руководит и организует работу археологов, поваров, дежурных по лагерю.  Археолог – ведет раскопки, исследует найденное, рассматривает в микроскопе, фиксирует в своем блокноте.  Второстепенные роли:  Повар – готовит ужин.  Клиенты дежурный по лагерю – разжигает костер, ставит палатку, готовят места, где можно будет отдохнуть возле костра после рабочего дня. |
| Варианты начала игры | **1-й вариант.** Нашли карту-схему, где возможно находятся кости динозавров, руководитель собирает археологическую экспедицию, определяем роли и отправляемся в путь.  **2-й вариант.** Государство объявило о вознаграждении тем, кто найдет кости редкого динозавра, руководитель собирает экспедицию, определяем роли и отправляемся в путь. |
| Руководство игрой | 1. Обогащение содержания игры – принять на себя роль археолога, чтоб расширить их деятельность.  2. Создание проблемных ситуаций:  **-** нет дров, чем разжечь костер? (сходить в лес, нарубить дрова).  **-** нашли большую кость динозавра, как её доставить в музей? (позвонить сотрудникам музея, договорится о транспорте, который поможет перевезти кости динозавра). |
| Окончание игры | **1-й вариант.** После посиделок у костра, наступает ночь, ложимся спать.  **2-й вариант.** После ночёвки, просыпаемся, собираем вещи, собираемся в путь домой, прощаемся с коллегами. |
| Анализ игры | -интервьюирование руководителя экспедицией: Что понравилось, какие испытали трудности?  -интервьюирование археологов: кости, каких динозавров вы нашли? Вы их оставите здесь? Вы куда-то фиксируете то что нашли? Кем бы вы хотели быть? |
| Игры - спутники | Игра путешествие, «Лаборатория», «Музей», «Поиски клада», «Столовая», «Пикник», «Автопарк», «Перевозки груза». |