

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКИ

I. Базовые сведения		
1	Образовательная организация	Муниципальное автономное дошкольное образовательное учреждение детский сад №200 "Волшебный башмачок" городского округа Тольятти
2	Ф.И.О. авторов	Н.В.Ионкина, Т.Н.Бычкова
3	Должность	Н.В.Ионкина, заместитель заведующего по воспитательной и методической работе; Т.Н.Бычкова, методист
II. Особенности успешной педагогической практики		
1.	Адресность, запрос педагогической практики	Данный опыт работы могут использовать воспитатели групп старшего возраста дошкольных образовательных учреждений при организации совместной и самостоятельной деятельности обучающихся
2.	Фактор успешности решения проблемы	Построение в ДООУ современного развивающего пространства, которое позволяет посредством интеграции различных видов деятельности дошкольников в единстве решать задачи обучения, а так же воспитания отношения дошкольников к родному языку как ценности, умения чувствовать красоту языка, стремления говорить красиво. При этом наряду с речью, важными областями, которые охватывает практика, являются, творчество, инициатива и саморазвитие ребёнка.
3.	Направленность применения	<p>Мотив: повышение качества содержания образовательной и воспитательной работы в ДООУ посредством создания эффективного механизма модернизации развивающей среды ДООУ.</p> <p>Цель: разработка и внедрение успешного педагогического опыта в практику работы образовательных учреждений.</p> <p>Задачи:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Разработать модель формирования культуры общения дошкольников. 2.Определить образовательные условия внедрения инновационной модели и алгоритм их создания. 3.Описать комплект созданного дидактического оборудования, направленного на развитие богатой образной речи дошкольников. 4.Применить актуальные формы работы с дошкольниками по формированию культуры детской речи.
4.	Состав, последовательность операций, действий (алгоритмы)	<p>Успешное речевое развитие ребенка возможно только при наличии положительной мотивации. Самый мощный для ребенка мотив - игровой. Как организовать игру, интересную ребенку, наполненную образовательным содержанием, в которой дошкольник может проявить инициативу и самостоятельность? Предлагаем познакомиться с игровой моделью формирования культуры речи дошкольников, которая состоит из следующих шагов:</p> <p><i>1.Сюжетно-ролевая игра «Агентство по трудоустройству «Заработай на мечту».</i> Вакансии в агентстве подобраны так, чтобы каждый желающий мог освоиться в профессии, где предстоит выступать перед публикой или вести содержательный диалог с клиентом. Желающие освоить</p>

новую профессию, могут получить в агентстве направление на обучение в образовательном центре «Классворд» (обучение работе со словом). Еще одна возможность стать профессионалом своего дела - онлайн – курсы «Свобода речи». В агентстве ребенку, прошедшему полный курс обучения в «Классворде» и на онлайн – курсах «Свобода речи» выдают бейджик, позволяющий работать по выбранной профессии.

2.Речевые игры обучающего центра «Классворд». Образовательный центр состоит из 4-х классов. В комплект игрового оборудования входят фигуры, изображающие детей – учеников, а так же чемоданчики 4-х цветов, содержащие обучающие игры. В каждом классе для дошкольников подготовлено по 1 игре, помогающей ребенку освоить речевые умения, необходимые человеку определенной профессии. Например, для ребенка, который знакомится с профессией экскурсовода, разработаны игры: «Опиши богатыря», «Убери лишнее слово», «Как говорили в старину», «Каждому слову свое место». Для продавца цветов игры: «Какая?», «Назови как можно больше слов-описаний», «Скажи образно», «Объясни, как ты понимаешь». Для ведущего интернет -программы: «Скажи у кого», «Найди слово, близкое по смыслу», «Объясни свой выбор». «Как кого зовут?». Для аукциониста: «Выбери подходящее слово», «Сравни и назови», «Скажи по-другому», «Почему так говорят». Для того, чтобы завершить обучение в «Классворде», ученик должен справиться с заданиями 4-х игр, направленных на развитие культуры речи, речевых умений.

3.Онлайн – курсы «Свобода речи». Мы разработали цифровые обучающие игры, которые побуждают ребенка заниматься исследовательской деятельностью, совершенно не замечая этого, пробовать, получать информацию, уточнять, делать выводы. И эта исследовательская деятельность направлена на изучение возможностей родного языка, культуры речи. Задача педагога на этом этапе: погрузить в атмосферу игры, подготовить ребенка к выполнению ведущей роли, сориентировать с чего начать свое выступление перед аудиторией (зрители, покупатели) и чем закончить, какие речевые обороты можно при этом использовать, акцентируя внимание на культуре речи говорящего.

4.«Игрополис – город профессионалов». Все игры «Игрополиса» подобраны так, чтобы в каждой имелась для ребенка роль, предполагающая составление рассказов для других участников, зрителей. Педагог готовит детей к тому, что чем интереснее рассказ ведущего игрока, тем успешнее работа всей организации. Какие сюжетно-ролевые игры составляют «Игрополис»? «Аукцион» и ее ведущий аукционист; игра «Картинная галерея», посвященная хорошо знакомым детям произведениям Виктора Васнецова и ребенок-экскурсовод. Игра «Бутик цветов» и его владелец (продавец), Наконец, игра «Программа интернет-канала», имеющая название «Топ самых-самых», посвященная

		птицам, животным, насекомым, имеющим выдающиеся особенности, а так же ее ведущий. Оборудование, необходимое для каждой игры, помещено в бокс-плей, развернув который, можно сразу оказаться в атмосфере игры, не затрачивая много времени на подготовку необходимых атрибутов.
5.	Что даёт применение данного инструмента, средства, методики	Использование практики эффективно влияет на развитие образной речи дошкольников, то есть умение ребенка использовать образные выражения, правильно выражать свои мысли и чувства, уметь интонацией, точным словом, правильно построенным предложением воздействовать на слушателей.
6.	За счёт чего достигается высокий образовательный результат	Организовывая среду для развития культуры речевого общения, педагог способствует интенсификации воспитательного и образовательного процесса в ДОУ посредством мотивации детской речевой деятельности. Дошкольник, оказываясь в атмосфере игры, становится участником игровых обучающих ситуаций, основанных на ролевом принципе, в них ребенок выбирает роль, в соответствии с которой он будет строить свое речевое поведение, используя речевые и этикетные формулы.

III. Описание педагогической практики

СТРУКТУРА СЮЖЕТНО-РОЛЕВОЙ ИГРЫ «КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ»

Сюжет.

КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ – место, предназначенное для демонстрации живописных работ известных художников. В картинной галерее для посетителей организуются выставки произведений искусства. Во время экскурсий посетители могут ознакомиться с произведениями искусства и их авторами.

Роли и ролевые действия детей.

Экскурсовод проводит экскурсию по картинной галерее, рассказывает о каждой картине, об авторе, о сюжете картины.

Посетители приобретают билеты на выставку картин, рассматривают художественные произведения, слушают рассказ экскурсовода.

Содержание и правила игры.

Посетители приходят в картинную галерею, приобретают билет у кассира. Экскурсовод проверяет билеты у посетителей, приглашает в экскурсионный зал и беседует о правилах поведения в картинной галерее. Демонстрирует картины и рассказывает о каждой, раскрывая ее особенности. Посетители рассматривают произведения искусства, задают вопросы.

Организация предметно-игровой среды.

Оборудование, которое необходимо для организации игры помещено в боксплэй (box-play), развернув который можно сразу оказаться в атмосфере игры, не затрачивая много времени на подготовку необходимых атрибутов. Предварительно педагог вместе с детьми рассматривает картины В.М. Васнецова «Песнь о вещем Олеге», «Богатырский скак», «Богатыри», «Баян». Знакомит с атрибутами игры: касса, денежные купюры, билеты, открытки и буклеты с репродукциями картин, бейджики для сотрудников галереи, книга отзывов, смайлики для оценки деятельности экскурсовода, указка, рамки для оформления картин.

Активизирующее общение воспитателя с детьми.

После просмотра презентации и беседы о творчестве художника В.М. Васнецова педагог предлагает игру «Картинная галерея». В ходе беседы обсуждают: что такое галерея, кто там работает, чем занимаются. Изучают содержание боксплэя «Картинная галерея». Обсуждают сюжет игры и распределяют роли. Педагог создаёт игровую проблемную ситуацию:

посетитель хочет приобрести картину М.В. Васнецова, можно ли это сделать? Дети обсуждают эту ситуацию, предлагают решение проблемы (картину можно купить на выставке современных художников, на аукционе). Педагог обсуждает с экскурсоводом содержание рассказа о картинах, представленных в картинной галерее.

Формирование специфических игровых умений.

Игровая терминология: картинная галерея, жанр, персональная выставка, натюрморт, портрет, пейзаж, мольберт, палитра.

Выражения, которые может использовать экскурсовод: «Здравствуйте, покажите, пожалуйста, ваши билеты», «Приглашаю вас на экскурсию по нашей картинной галерее», «Обратите внимание на ...», «Поделитесь своими впечатлениями в книге отзывов».

Выражения, которые могут использовать посетители: «Здравствуйте, мы хотим посетить картинную галерею», «Можно купить открытки?», «Как называется эта картина?», «Кто автор этой картины?», «Кого (что) изобразил автор на этой картине?». Педагог обсуждает с экскурсоводом его рассказ о каждой картине с учетом того, что рассказ должен быть занимательным и интересным для посетителей галереи.

БОКСПЛЭЙ «КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ» (ВАРИАНТ ОФОРМЛЕНИЯ).

Основа игрового оборудования: картонная папка для файлов с широким корешком.

Оформление внешней стороны папки: название сюжетно-ролевой игры («Картинная галерея»), символ игры; афиша выставки картин, кармашек с билетами, мольберт с портретом автора картин.

Оформление внутренней стороны папки: картины В.М.Васнецова с изображением русских богатырей: «Богатыри», «Баян», «Богатырский скак», «Песнь о вещем Олеге», таблички с названиями картин, указка для экскурсовода.

ИГРЫ, РАЗМЕЩЕННЫЕ В «КЛАССВОРДЕ», ДЛЯ РЕБЕНКА, ВЫБРАВШЕГО РОЛЬ ЭКСКУРСОВОДА В КАРТИННОЙ ГАЛЕРЕЕ

Игра «Опиши богатыря».

Цель: развивать умение полно отвечать на вопросы: «Какой?», «Для чего?», «Из чего?», используя определения.

Оборудование: на игровой панели два вращающихся элемента, расположенные друг напротив друга:

1 элемент - диск, разделенный на 6 секторов с надписями: щит, кольчуга, шлем, плащ, меч, копье;

2 элемент - три стрелки, направленные вверх, вправо, влево, закреплены в центре. На каждой стрелке написан вопрос: «Какой?», «Для чего?», «Из чего?».

Содержание игры: игрок вращает диск и вращает стрелки. В тот момент, когда оба вращающихся элемента останавливаются, игрок читает на стрелке, которая остановилась напротив диска, вопрос (например, «Для чего?»). Стрелка указывает на один из перечисленных на диске предметов (например, шлем). Игроку остается развернуто ответить на вопрос, который выпал на игровой панели («Для чего богатырю шлем?»).

Игра «Убери лишнее слово».

Цель: развивать точность словоупотребления.

Оборудование: панно из фетра с изображением богатыря, к которому крепятся три цепочки слов:

1 цепочка: храбрый, отважный, боязливый;

2 цепочка: крепкий, могучий, болезненный;

3 цепочка: защищает, сражается, обижает.

Три слова каждой цепочки расположены на трех «лепестках» из фетра одного цвета, и присоединяются друг к другу пуговицами.

Содержание игры: игрок в каждой цепочке из трех слов, описывающих богатыря, выбирает лишнее и отстегивает «лепесток» с этим словом. Объясняет свой выбор.

Игра «Как говорили в старину».

Цель: развивать богатство речи.

Оборудование: три цепочки, состоящие из трех пазлов, расположены слева- направо. В центре первой цепочки – изображение объекта (сапоги), слева от центрального пазла (сапоги) прикрепляется слово, обозначающее характеристику объекта (кожаные), справа – слово, которым в прежние времена называли кожаные сапоги - сафьяновые. Вторая цепочка состоит из слов: конь –усердный -ретивый. Третья: борода – широкая - окладистая

Содержание игры: игроку необходимо собрать три цепочки, каждая из которых состоит из 3 слов: название объекта и два слова, которые его характеризуют. Педагог переворачивает пазлы кверху рубашкой, а игрок воспроизводит характеристики объектов по памяти.

Игра «Каждому слову свое место».

Цель: развивать умение логично и последовательно строить высказывание.

Оборудование:

1 вариант.

На горизонтальном наборном полотне 4 планки, на каждой из которых слово и символ, который его обозначает. Слова, которые должны составить предложение, расположены не по-порядку (ВАСНЕЦОВА, КАРТИН, ХУДОЖНИКА, ВЫСТАВКА).

2 вариант.

ИЗОБРАЖЕНЫ БОГАТЫРИ КАРТИНАХ НА.

3 вариант.

ЗАЩИЩАЛИ РУССКУЮ БОГАТЫРИ ЗЕМЛЮ.

4 вариант.

СВОИХ ЗАЩИТНИКОВ НАРОД СЛАВИТ.

Содержание игры: игрок из предложенных слов составляет на наборном полотне предложение (НАРОД СЛАВИТ СВОИХ ЗАЩИТНИКОВ).