

*МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ДОШКОЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА
№ 10 «АЛЁНУШКА»*

МАСТЕР – КЛАСС

**«ИСПОЛЬЗОВАНИЕ
ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ КАРТ ПРИ
ОРГАНИЗАЦИИ ИГРОВОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ»**

воспитатель

**Шулюмова Юлия
Юрьевна**





Цель: создание условий для практического применения педагогами технологических карт при организации игровой деятельности детей.

Задачи:

- отработать практические навыки использования технологических карт в сюжетно- ролевых играх.
- способствовать включению педагогов в активную деятельность.



Актуализация

«Игра есть потребность детского организма, игра для детей - это учёба, труд и серьёзная форма воспитания».

Н.К.Крупская

Сюжетно-ролевые игры способствуют формированию у дошкольников таких качеств как инициативность, самостоятельность, способность выбирать себе род занятий, участников совместной деятельности. Именно на это ориентирует педагогов федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования.

Конструирование технологической карты полезно педагогам, осваивающим новые методики и технологии, так как её использование поможет определить структуру детской деятельности, выбрать оптимальную форму, наиболее эффективные методы, рационально распределить время.

«Технологическая карта» – новый вид методической продукции, обеспечивающей педагогу эффективное и качественное освоение нового.

«Технологическая карта сюжетно-ролевой игры» – это способ графического проектирования игрового сюжета, таблица, позволяющая структурировать его по выбранным параметрам.



Технологическая карта позволит ...

- реализовать планируемые результаты деятельности;
- системно формировать у воспитанников целевые ориентиры;
- проектировать свою деятельность на определённый период;
- отслеживать свою деятельность и ожидаемые действия детей;
- координировать и синхронизировать действия всех субъектов игровой деятельности;
- развивать адекватную самооценку воспитанников.



Примерный алгоритм составления технологической карты

1. Определение темы
2. Постановка цели
3. Формулирование задач
4. Определение этапов
5. Примерный хронометраж этапов
6. Наполнение содержанием, подбор материала



Структура технологической карты

название игры

Шаг первый – приглашение друзей.

Шаг второй – распределение ролей.

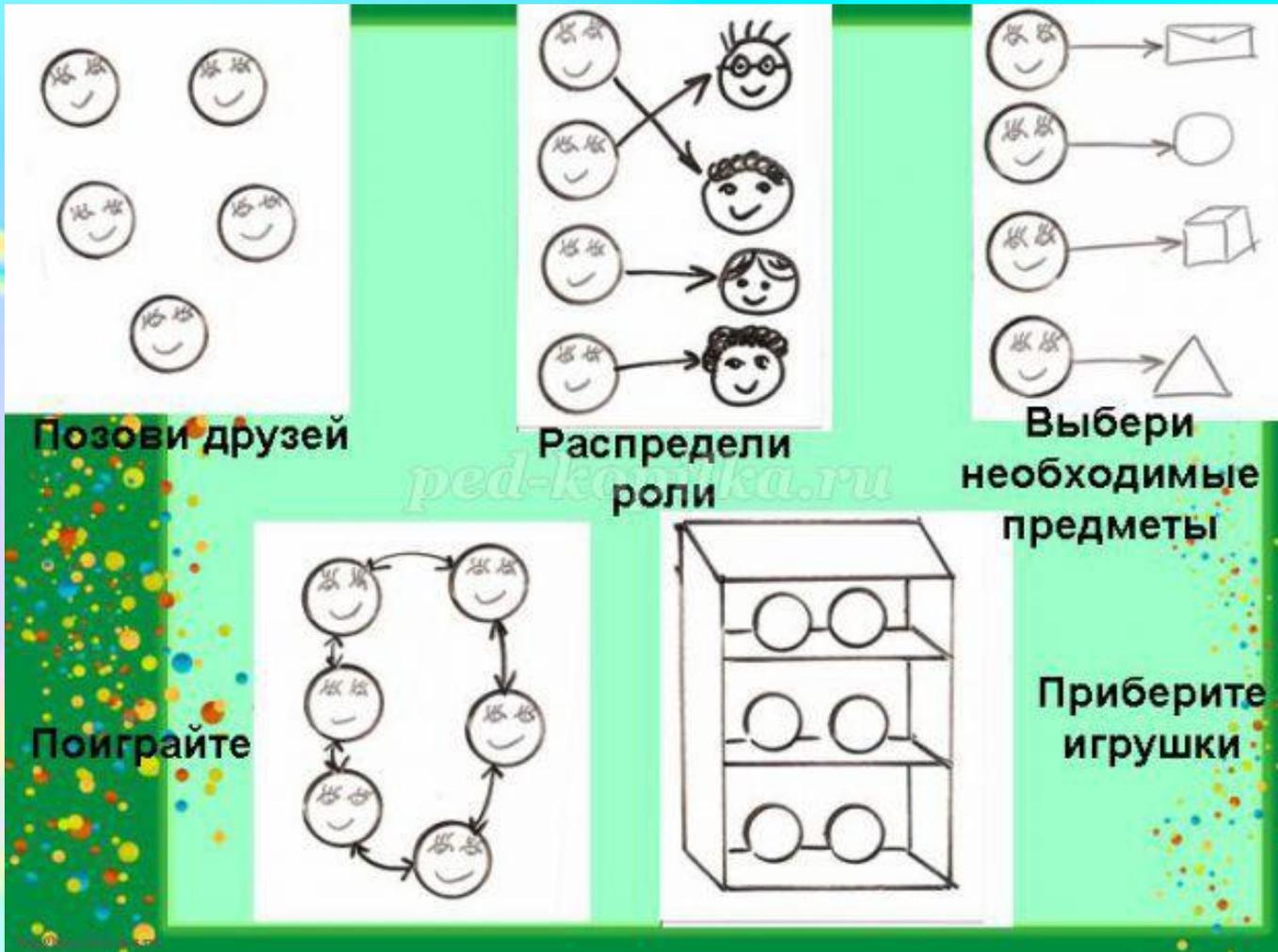
Шаг третий – выбор игровых предметов.

Шаг четвертый - игра.

пятый шаг – прибереги игрушки.



Технологическая карта сюжетно – ролевой игры



Результат

Применение технологических карт способствует:

- формированию у дошкольников навыков организации сюжетно-ролевой игры;
- формированию у дошкольников таких качеств, как инициативность и самостоятельность;
- развитию адекватной самооценки у дошкольников.

