

**Муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение**

**«Детский сад № 7» г. Находка**

**Доклад**

**на открытый показ занятия для педагогов города Находка**

**Тема работы**

**Практическое конструирование образовательных ситуаций и культурных практик в формате сюжетно- ролевой игры**

**Шаламова Валентина Николаевна,  
воспитатель**

**Находка, 2017г.**

Сегодня вашему вниманию будет (был представлен) один из подходов к организации образовательной деятельности в соответствии с ФГОС ДО через сюжетно-ролевою игру с учетом эффективности педагогических воздействий.

Наш детский сад с июня 2016г. является стажировочной площадкой по апробации технологии Гришаевой Натальи Петровны и все образовательные ситуации мы планируем по темам месяца и темам недели.

**Тема месяца: Этот удивительный и сказочный мир.**

**Тема недели: Когда к нам приходит праздник?**

**«Швейное ателье»**

В игре вы увидели развертывание таких образовательных ситуаций как развитие речи, конструирование и математика.

**Цель:** Создание условий для развития предпосылок положительного отношения к разным видам труда.

**Задачи:**

1. Побуждать к проявлению волевых усилий в процессе достижения результата.
2. Организовать игровое пространство для активного взаимодействия со сверстниками.
3. Способствовать развитию грамматически правильной связной речи, правильно изменяя и согласовывая слова в предложении.

Свою образовательную деятельность строю на основе педагогической диагностики по мониторинговым таблицам Юлии Александровны Афонькиной.

Диагностика способствует оценить эффективность моих педагогических воздействий и способствует дальнейшему планированию образовательной деятельности для обеспечения

развития способностей каждого ребенка. Другими словами, дети в подготовительной группе «Солнышко» условно разделены на три подгруппы, которым соответствует следующая характеристика.

Высокий уровень эффективности педагогических воздействий показали 4 ребенка.

Дети данной подгруппы могут самостоятельно вести разговоры на личные темы, Имеют устойчивые замыслы в игре, творчески их развивают.

Таких детей привлекаю работать тьютерами в группах. Они мои помощники.

Средний уровень эффективности педагогических воздействий показали 12 детей. Дети данной подгруппы проявляют потребность в общих действиях со сверстниками. Обращаются за помощью в ситуации реальных затруднений и нуждаются в руководстве взрослого.

Детей данной подгруппы побуждаю к работе с помощью проблемных вопросов и провоцирую их на оказание помощи.

Низкий уровень эффективности педагогических воздействий показали 8 детей.

Дети нередко нарушают правила, подчиняясь своим потребностям, желаниям; не согласовывают свои действия и действия партнеров, нуждаются в контроле со стороны взрослого. Для детей этой группы характерна подражательность, конфликты происходят в основном из-за игрушек, действия подражательны, общение проявляется как веселая беготня, крики, прыжки и т. п.

Замыслы в игре недостаточно устойчивы, игровые проявления стереотипны; замыслы не всегда возникают до начала игры, как

правило, не обсуждаются с другими детьми; сюжеты имеют преимущественно бытовой характер.

Детям данной подгруппы я искусственно создаю условия, в которых ребенок вынужден будет проявить инициативу и подчиняться правилам группы. (Привести пример про Ангелину и Савелия)

Результаты мониторинга натолкнули нас на необходимость пересмотра организации образовательного процесса в ДОУ.

Нами было принято решение конструировать образовательные ситуации и решать задачи основной образовательной программы МБДОУ № 7 г. Находка в сюжетно-ролевой игре, «вплетая» в нее все культурные практики.

Так родилась идея организовать это путешествие в виде сюжетной игры, где все режимные моменты первой половины дня, образовательные ситуации и культурные практики второй половины дня будут объединены в сюжетно-ролевую игру.

С тех пор, все виды деятельности, предусмотренные основной образовательной программой МБДОУ № 7 г. Находка, моделируются в сюжетно - ролевую игру, в соответствии с индивидуальными характеристиками, потребностями и интересами детей. Например, роли между детьми распределяются с помощью «кастенга» - так я назвала дидактическое упражнение «Кто, что делает?» Дети составляют словосочетания, например: Швея – шьет, модельер – создает, рисует и т.д.

Кто больше составит, то эту роль и будет выполнять. Кастинг прошел в группе, поэтому в игре вы не увидели момент распределения ролей.

В сюжете одной игры могут быть затронуты одновременно все образовательные области и несколько видов образовательной деятельности.

Например, сегодня были включены такие образовательные ситуации, как речевое развитие, через дидактическое упражнение «Маша молодец» (согласование существительных с прилагательными), через упражнение «Кто, что делает?», формируется первичное представление о себе, о людях, о видах труда, придумывание слов – действий.

Описание своих костюмов побуждало детей развернуто высказываться, называть предметы и выделять их качества.

Конструирование, через моделирование костюмов; математика – в использовании денежных знаков и измерительных приборов.

В игру «Научная лаборатория» были включены рисование и познавательно- исследовательская деятельность.

На начальном этапе организации образовательных ситуаций в игре было сложно вытеснить из себя руководителя, четко регламентирующего действия детей, вопросы задавались не для развития игровых действий, а для получения информации о имеющихся у детей «знаний».

Организация образовательных ситуаций внутри сюжета побуждает меня выстраивать вопросы с позиции играющего партнера, а не с позиции - «учитель- ученик». Например, с позиции играющего партнера, при заказе еды в столовой и для побуждения детей к делению слов на части, речь воспитателя будет звучать так: «На первое мне, пожалуйста, блюдо, состоящее из одной части, а на

второе – блюдо, состоящее из двух частей...», а с позиции «Учитель-ученик» - так: «Какое блюдо ты заказал, матрос –Стас? Сколько частей в твоём блюде?»).

Конструирование образовательных ситуаций и культурных практик в формате сюжетно- ролевой игры позволило высвободить время и место игре.

Сюжеты игр подбираются с учетом интересов, а теплоход Желаний является интересной находкой для воплощения всех замыслов детей и решения образовательных задач по всем *видам* деятельности. В настоящее время организованы игровые ситуации «Теплоход Желаний», «Салон красоты», «Научная лаборатория», «Ателье».

**Тема месяца: Этот удивительный и сказочный мир.**

**Тема недели: Когда к нам приходит праздник?**

**«Швейное ателье»**

Развертывание образовательной ситуации через сюжетно- ролевую игру.

**Цель:** Создание условий для развития предпосылок положительного отношения к разным видам труда.

**Задачи:**

1. Побуждать к проявлению волевых усилий в процессе достижения результата.
2. Организовать игровое пространство для активного взаимодействия со сверстниками.
3. Способствовать развитию грамматически правильной связной речи, правильно изменяя и согласовывая слова в предложении.

**Игровые роли:** администратор, кассир, посетители - модели, ученики швей, кладовщик, модельер.

**Игровое оборудование:** гофрированная бумага, газеты, ткани, ножницы, степлер, скотч, карандаши, альбомные листы, журналы мод, сантиметровая лента, линейки, выкройки (лекала), простые карандаши, гладильные доски, утюги, разнообразные ткани на витрине, наборы - корзинки, содержащие лекала-выкройки, мишуру, кусочки бумаги и т.д., 2-3 швейные машины, ножницы, столы раскроя, фартуки для швей, трюмо, квитанции.

**Предварительная работа:** Встреча с работниками швейного ателье (родители), беседа. Чтение произведений: С. Михалков «Заяц портной», Викторов «Я для мамы платье шила», Гринберг «Олин фартук». Беседа - «Что из какой ткани можно сшить?». Дидактическая игра «Что у тебя шерстяное?» Рассматривание образцов тканей. Изготовление альбома «Образцы тканей». Рассматривание журналов мод. Аппликация «Кукла в красивом платье».

**Игровые действия:** По легенде дети с утра продолжают игру на теплоходе Желаний, делают зарядку, завтракают, и не подозревают о дальнейшем развитии сюжета.

Для развития сюжета придумано, что все костюмы для новогоднего карнавала исчезли и на «теплоходе «разворачивается» игра Ателье». На витрине лежат разнообразные ткани. Администратор здоровается со всеми, спрашивает: «Что Вы, хотели?», обращает внимание посетителей на разные ткани. Посетители выбирают ткани, говорят какие нужны и сколько. Администратор отправляет их в кассу. Посетители по круг проходят к кассе. Кассиры говорят сколько посетитель должен дать денег: «С вас 50 рублей», «Ваши 100 рублей», «Возьмите сдачу – 50 рублей» (говорят те суммы, которые знают), «Возьмите чек», «Спасибо». Посетители возвращаются от кассира с чеком. Администратор отдает им корзиночки с содержимым и предлагает им пройти к швеям. Модельеры стоят рядом и ждут, когда посетитель заберёт корзинку. Посетители ателье забирают корзинки и вместе с

модельером идут к столам, где их ждут швеи. За столом листают журналы мод, модельер в нем что-то зарисовывает «Да, вот здесь можно убрать», «К этому платью предлагаю пришить воротник». Посетители выбирают фасон «Мне костюм ниндзя», «Мне юбку и манжетики на обе руки» и т.д. Посетитель становится моделью. Швея снимает мерки: «Длина – 20 см.», «Такая длина вас устроит», «Хорошо», Вам придется немного подождать». Швея раскладывает готовые выкройки, модельер держит, швея кроит – вырезает по готовой выкройке, делает примерку, «пропускает через машинку» -пошив изделий, скрепляет вместе с модельером детали скотчем, степлером, делает им отделку мишурой.

Администратор подходит к швеям и если какие –нибудь лекала не нужны забирает и сдает их на склад кладовщику.

Кладовщик принимает, осматривает изделие, дает оценку, выписывает квитанцию о приеме изделия. Стоит гладит сданное изделие утюгом, берет другое, которое у нее уже есть на складе.

Посетитель – модель благодарит швею, швея выписывает квитанцию, посетитель идет в кассу, оплачивает заказ.

### Речевое сопровождение действий:

Воспитатель в группе, где дети одеты в морские одежды, парикмахера и буфетчицы, собирает их на экстренное собрание. Звонит в колокол.

- Товарищ, капитан, разрешите доложить!

- Разрешаю, товарищ боцман!

- С теплохода исчезли все карнавальные костюмы? Скоро репетиция Новогоднего бала! Что мне делать? В чем идти!?

Капитан: Думает, вся команда!

(Сшить, изготовить, заказать, без костюмов пойти).

Капитан: Да, проблема! Что бы вы сделали на моем месте, товарищ боцман?

- Товарищ капитан, прикажите открыть свое ателье на теплоходе!

Капитан: Приказываю! Всем сотрудникам пройти срочное обучение.

Боцман: Товарищ капитан, Вы не забыли, мы на теплоходе Желаний. Все, что задумали исполняется.

- Прошу всех сотрудников пройти в ателье.

Воспитатель – администратор: Воспитатель превращается в администратора.

- На теплоходе Желаний исполняется все желания! Вот я и администратор.

Внимание, внимание, всем желающим работать в ателье пройти на кастинг.

Распределение ролей.

Упражнение «Кто что делает?». (Проводит упражнение на составление слов-действий). (Кладовщик принимает одежду, швея снимает мерки и т.д.).

- Уважаемые сотрудники, прошу занять свои рабочие места.

**Кладовщик** идет за гладильную доску и гладит изделия, которые у нее уже есть на складе.

Швеи идут за столы, садятся за машинки, шьют и ждут посетителей.



Модельеры идут за стол рядом с администратором и все вместе рассматривают журнал моды. Что-то обсуждают, проявляют эмоции. Как только администратор отдаст посетителю корзинку, идет вместе с посетителем к швее.

**Администратор:** Уважаемые клиенты нашего ателье, очень рады встречи с вами. Ваш заказ – наш товар!

Подходите, выбирайте, шикарный выбор тканей, и ситец, и шерсть, и драп и т.д. Новое поступление.

**Посетитель:** Посетители выбирают ткани, говорят какие нужны и сколько.

**Администратор** выписывает квитанцию и отправляет их в кассу.

-С вас 50 руб., проходите в кассу. Следующий. Вы выбрали ткань? Какую? Проходите!

Посетители по круг проходят к кассе и возвращаются обратно.

**Кассиры:** «С вас 50 рублей», «Ваши 100 рублей», «Возьмите сдачу – 50 рублей» (говорят те суммы, которые знают), «Возьмите чек», «Спасибо».

**Посетители** возвращаются от кассира с чеком.

**Администратор** отдает им корзиночки с содержимым и предлагает им пройти к швеям.

Модельеры стоят рядом и ждут, когда посетитель заберёт корзинку.

**Модельеры:** Давайте я вас провожу! Вы уже выбрали модель? Что вы хотите сшить?

**Посетители** ателье забирают корзинки и вместе с модельером идут к столам, где их ждут швеи. За столом листают журналы мод.

**Модельер** в нем что-то зарисовывает «Да, вот здесь можно убрать», «К этому платью предлагаю пришить воротник».

**Посетители** выбирают фасон «Мне костюм ниндзя», «Мне юбку и монжеттики на обе руки» и т.д.

**Посетитель** становится моделью.

**Швея** снимает мерки: «Длина – 20 см.», «Такая длина вас устроит», «Хорошо», Вам придется немного подождать».

**Швея** раскладывает готовые выкройки, модельер держит, швея кроит – вырезает по готовой выкройке, делает примерку, «пропускает через машинку» -пошив изделий, скрепляет вместе с модельером детали скотчем, степлером, делает их отделку мишурой.

*(Для детей с низким уровнем эффективности педагогических воздействий предлагаю готовые выкройки. Их задача будет состоять в скреплении деталей и украшении их лентами и другими материалами).*

Обращается к модельеру: «Помоги, поддержи, заклеивай и т.д.».

**Администратор** подходит к швеям, и, если какие –нибудь лекала не нужны забирает и сдает их на склад кладовщику.

Кладовщик принимает, осматривает изделие, дает оценку, выписывает квитанцию о приеме изделия. Стоит гладит сданное изделие утюгом, берет другое, которое у нее уже есть на складе. *(При описании одежды решаются задачи по речевому развитию).*

Посетитель – модель благодарит швею.