

Муниципальное Автономное Дошкольное Образовательное Учреждение
«ДЕТСКИЙ САД КОМБИНИРОВАННОГО ВИДА №35» п.Бугры

**ПОЗНАВАТЕЛЬНОЕ И РЕЧЕВОЕ РАЗВИТИЕ
ДЕТЕЙ, ПРАКТИКО – ОРИЕНТИРОВАННОЕ
ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ПЕДАГОГА И ДЕТЕЙ**



ВИДЫ ПРАКТИКО – ОРИЕНТИРОВАННОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ ПЕДАГОГА И ДЕТЕЙ:



**ПРОЕКТИРОВАНИЕ КУЛЬТУРНЫХ ПРАКТИК ДОШКОЛЬНИКОВ В
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОМ ПРОЦЕССЕ ДЕТСКОГО САДА (КРЫЛОВА Н.Б.,
СОЛНЦЕВА О.В., БАБАЕВА Т.И., СОМКОВА О.Н. И ДР.)**

Культурные практики (Крылова Н.Б.) – это
обычные для ребенка способы
самостоятельной деятельности (привычные,
повседневные), а так же апробация новых
способов и форм деятельности (т.е.
творчество) и поведения в целях
удовлетворения разнообразных потребностей
и интересов.



КУЛЬТУРНЫЕ ПРАКТИКИ (Н.Б.Крылова)

СОЦИАЛЬНО -
ОРИЕНТИРОВАННЫЕ

ОРГАНИЗАЦИОННО -
КОММУНИКАТИВНЫЕ

ПРАКТИЧЕСКИЕ

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ

- Совместные сюжетно – ролевые игры
 - Общественные акции;
 - Проблемные ситуации; Сенсорный и интеллектуальный тренинг (технологич. карты, мнемотаблицы)
 - Мотивационные установки
 - Построение диалогов;
 - Творческие игровые ситуации
- Творческие мастерские
Музыкально – театральные, литер.гостиные
Детский досуг
Коллективная и индивидуальная трудовая деятельность,
Система поручений

НАПРАВЛЕННОСТЬ ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Направленность
на решение
образовательных
задач

Развитие интереса

Формирование ценностного
отношения

Развитие эмоциональной
отзывчивости

Формирование
представлений

Овладение речью, как средством общения

Развитие связной речи

Обогащение активного словаря

РЕЧЕВЫХ
ЗАДАЧ

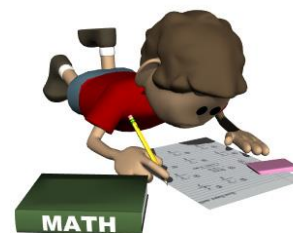


СТРУКТУРА ИГРОВОЙ ТЕХНОЛОГИИ

Целе-
полага-
ние

Реализация
цели

Достижение
и
оценка
результата



ЭТАПЫ РАЗВИТИЯ СЮЖЕТНО – РОЛЕВОЙ ИГРЫ «БИБЛИОТЕКА»

1 этап: подготовительно – ознакомительный

- Познакомить детей с понятиями: «библиотека», «библиотекарь», «читательский билет», «формуляр».
- Познакомить с профессиями и основными действиями сотрудников библиотеки.
- Познакомить с правилами поведения в библиотеке

2 этап: проведение игры

- Развивать игровой опыт взаимодействия у детей по ходу игры
- Включать детей в решение проблемных ситуаций по ходу разворачивания сюжета игры
- Воспитывать партнерские, дружеские взаимоотношения между участниками игры.

3 этап: «Библиотека для каждого»

- Расширять опыт взаимодействия и сотрудничества за счет привлечения в игру детей из других групп, родителей.
- Развивать самостоятельность
- Воспитывать любовь к книге



1 ЭТАП:



2 ЭТАП:



МЫ ИГРАЕМ!!!



СЮЖЕТНО – РОЛЕВАЯ ИГРА «ШКОЛА»



**Благодарим
за внимание!!!**

