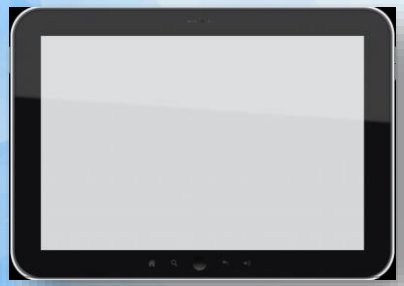
Для чего нужна технологическая карта, и как правильно её составлять

Доклад подготовила воспитатель высшей категории ГБДОУ №9 Боженко М.В.

Для того, чтобы воспитательный процесс был наиболее эффективным и ярким, речь сегодня пойдет не о самих воспитанниках и наших заботах о них, а о том, как составить

ТЕХНОКАРТУ к сюжетно ролевой игре?!

Сюжетно-ролевая игра – это живая мастерская по оттачиванию навыков общения и сотрудничества



Современный ребёнок – не такой, как его сверстник десятилетия назад

Так как современные дети не могут принять решение в игровых ситуациях, выстраивать диалог со сверстниками, то я решила, перед тем как заполнять технокарту, использовать в своей работе, в игровой форме – МЕТОД ФИШБОУН (от англ. – рыбий скелет).

Использовать схему «фишбоун» можно по-разному в зависимости от поставленных целей:

Таким образом метод «фишбоун» помогает систематизировать информацию, и тем самым проще заполнить технокарту.

Технокарт огромное множество, но наше творческое объединение «Дочки-матери» в помощь всем педагогам, разработало свой образец.

Пример технокарты см. на следующем слайде.

Технологическая карта сюжетно-ролевой игры «Кондитерская фабрика»

Цель:

Обучить технологии производства пластилинового теста, расширить представления детей о профессии кондитера, кондитерских изделиях;

Задачи:

- Учить передавать задуманную идею (рисование фантиков, лепка кондитерских изделий, упаковка);
- Способствовать развитию творческой фантазии детей;
- Развивать умения формулировать выводы, анализировать увиденное;
- Воспитывать умение работать микрогруппой;

Планируемый результат: дети должны принимать роли, осуществлять игровое и реальное взаимодействие, удерживать сюжет игры, моделировать игровое пространство получения новых знаний о специалистах кондитерской фабрики.

Предварительная работа: просмотр презентации (видеофильма) «Кондитерская фабрика»; профессии людей, которые трудятся на кондитерской фабрике. Придумываем с детьми название (логотип) кондитерской фабрики. Чтение сказок, пословиц о труде. Дидактические игры.

Оборудование: коробки из-под конфет, ширма-фасад кондитерской фабрики, таблички:

1. Цех рисования фантиков;
2. Цех изготовления кондитерских изделий;
3. Цех упаковки;

Элементы спецодежды, грузовые детские машинки, столы, пластилин.

Ход мероприятия

СТРУКТУРНЫЕ КОМПОНЕНТЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ	ОРГАНИЗАЦИЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ		ВРЕМЯ
	ДЕЯТ-ТЬ ПЕДАГОГА	ДЕЯТ-ТЬ ДЕТЕЙ	
ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ МОМЕНТ	Привлечь детей к обсуждению плана игры и разработке содержания ролевых действий	Внимательно слушают воспитателя	3 минуты
ПРОБЛЕМНАЯ СИТУАЦИЯ	Производство и сбыт готовой продукции	Развиваем приём мыслительной активности, логику рассуждений	3 минуты
ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ	В процессе игры, воспитатель, через второ-степенную роль, управляет игровой деятельностью. Следит за соблюдением правил игры	Выбор ролей. Самостоятельная, творческая, игра детей	15 – 20 минут
ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ	Понравилась игра? С кем понравилось играть? Что было самым сложным? Рабочий день на фабрике подошел к концу.	Обсуждают игру. Отвечают на вопросы	2 – 3 минуты

МОЙ СОВЕТ:

Создать в ДОУ картотеку технокарт для различных ролевых игр.

Это полезно! Это многоразово!