

АВТОРСКОЕ ДИДАКТИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ, КАК СРЕДСТВО ФОРМИРОВАНИЯ КОММУНИКАТИВНО-РЕЧЕВЫХ УМЕНИЙ У ДЕТЕЙ РАННЕГО ВОЗРАСТА

*Шамсутдинова Юлия Викторовна, воспитатель
СП ГБОУ СОШ №4 г.о. Чапаевск – ДС №20
E-mail: shamsutdinowa.julia@yandex.ru*

Цель: Повышение профессиональной педагогической компетентности педагогов в вопросах формирования коммуникативно-речевых умений и конструктивных навыков у детей раннего возраста посредством дидактического пособия «Веселая деревня».

Требования к результатам

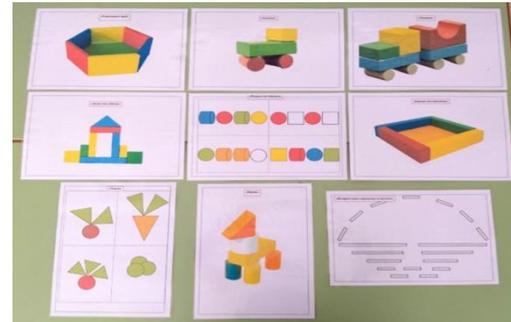
Реализация поставленной цели мастер-класса позволит его участникам получить:

- **представления:**
 - ✓ о возможностях и правилах использования авторского пособия;
 - ✓ о способах его использования для решения задач образовательной области «Речевое развитие»;
 - ✓ о взаимодействии педагогов и понимании ответственности за достижение общего результата.
- **практический опыт**
 - ✓ использование игрового напольного пособия, в котором взаимодействие участников образовательного процесса осуществляется с помощью игрового набора «Дары Фрëбеля», деревянного конструктора «Малышок», элементов предметно-пространственной среды для решения образовательных задач.

Материалы и оборудование:

- Техническое обеспечение: ноутбук, проектор; ссылка на презентацию <https://disk.yandex.ru/d/BwSPd4AjN9jsaQ>.
- Материалы для деятельности мастер-класса: игровое поле, карточки-подсказки, ростовая кукла, деревянный конструктор «Малышок» №1, № 2, игровые наборы «Дары Фрëбеля» №7, №8, №11.





Ход мастер-класса

1. Вводная часть

Добрый день, уважаемые коллеги! Мы рады вас приветствовать на нашем мастер-классе.

Сегодня нам хотелось бы познакомить вас с авторским дидактическим пособием «Веселая деревня» и рассказать о том, как мы его используем в совместной работе с детьми раннего возраста для формирования коммуникативно-речевых умений и конструктивных навыков.

2. Информационная часть

Конструирование - одно из самых любимых детских занятий, оно является не только увлекательным, но и полезным. Формируя конструктивные навыки, одновременно развивается речь ребенка, она становится активной, обогащенной, ребенок строит более полные предложения, отвечает на вопросы педагога, свободно вступает в общение со взрослыми и детьми, пользуется простыми формулами речевого этикета, умеет повторять за педагогом рассказ из 3-4 предложений. Во всех занятиях с малышами действие соединяется со словом, слово позволяет ребенку осознать и закрепить опыт. Все действия сопровождаются песенкой, потешкой.

Игру-ходилку можно использовать как во время организованной образовательной деятельности по речевому, художественно-эстетическому, познавательному развитию, а также в свободной игровой деятельности и образовательной деятельности в режимных моментах.

Взрослый, в роли и костюме Бабушки, приглашает ребят к себе в гости на игровое поле. По дороге к бабушкиному домику дети встречают домашних животных. Угадывают каждое животное по описанию, проговаривают потешку или песенку о нём, называют жилище, детёнышей и пользу, которую приносит данное животное человеку. В ходе предложенных дидактических игр, около животного на игровом поле выкладываются картинки-подсказки, а также выстраивается из строительного материала постройка, заданная героиней. Когда дети познакомятся со всеми героями игрового поля и выполнят все задания, педагог составляет небольшой описательный рассказ об одном из животных, опираясь на опорные картинки, которые располагаются на презентации.

В игре могут участвовать 2 и более игроков. Игроки сами решают, с какого животного они хотят начать свой путь.

3. Практическая часть

-Сейчас мы проиграем небольшой сюжет из «Веселой деревни».

Для игры нам понадобятся 2-3 педагога. Выходите, пожалуйста.

Предлагаю вам отправиться в гости к бабушке Авдотье. А поедем мы на паровозе. Ну что готовы? Поехали. (На проекторе включается презентация с песней «Едет, едет паровоз!» сл. и муз. Г. Эрнесакса).

-Вот мы с вами и приехали в гости к бабушке Авдотье. Давайте поздороваемся...

1 задание педагогам: «Поиграем с собакой»

Воспитатель в роли бабушки предлагает педагогу поиграть на игровом поле и загадывает загадку.

**«Обойди хоть всю округу,
не найдешь вернее друга!
На охоте помогает,
ночью дом наш охраняет!».**

- «О ком загадка?» (задает провокационные вопросы).

- «Покажите, где у нас собака на игровом поле».

- «Найдите объёмную собаку и поставьте на игровое поле».

- «Где живет собака? В будке. Выберите жилище, в котором живет собака и назовите (педагог выбирает из карточек- подсказок).

-А теперь выполним пальчиковую гимнастику:

**«Пошла собачка погулять,
захотела поиграть,
Кошку Мурку повстречала
и на Мурку нарычала РРР ».**

- «Постройте будку для собаки по схеме из деревянного конструктора «Малыш», назовите из каких деталей конструктора построили будку? (кубик, кирпичик), и какие они по цвету».

- «Найдите детенышей собаки и назови» (щенята). Найдите карточку, на которой изображены щенята.

- «Чем питается собака, найдите карточку и назовите» (косточки, мясо).

- «Какую пользу приносит собака?» (охраняет дом и хозяина, на охоте помогает охотнику, громко лает).

- «Составьте описательный рассказ из 2- 3 предложений». (Например: У бабушки жила собака Лайка. Она охраняла дом и громко лаяла. У Лайки был щенок Тишка).

Двигаемся дальше по игровому полю. Куда мы пришли?

2 задание педагогам «Поиграем с уткой»

Воспитатель в роли бабушки предлагает педагогам поиграть на игровом поле и повторить стихотворение.

**«Наши уточки с утра
Кря - кря- кря- кря- кря!
Наши гуси у пруда
Га- Га- Га- Га- Га- Га!».**

- «О ком это стихотворение?» (задает провокационные вопросы).

- «Покажите, уток на игровом поле».

- «Найдите объёмную утку и поставь на игровое поле».

- «Где плавает утка? (в пруду). Выберите ту картинку, где изображен пруд (педагог выбирает из карточек- подсказок).

-А теперь поиграем с пальчиками:

«Утка плещется в пруду

у хозяйки на виду.

Быстро к берегу плывет

и с воды идет на взлет».

- «Постройте ограждение для пруда по схеме из деревянного конструктора «Малыш», назовите из каких деталей конструктора построили ограждение (кирпичик), и какие они по цвету».

- «Кто плавает с уткой в пруду? Как называют детенышей утки?» (утята). Найдите карточку, на которой изображены утята.

- «Чем питается утка, найдите и назовите» (зерно, трава).

- «Какую пользу приносит утка?» (перо (подушки, одеяла, теплая одежда)).

- «Составьте описательный рассказ из 2- 3 предложений».

Двигаемся дальше по игровому полю. Куда мы пришли?

3 задание педагогам «Поиграем с лошадью»

Воспитатель в роли бабушки предлагает педагогам поиграть на игровом поле и повторить стихотворение.

«Я люблю свою лошадку,

Причешу ей шерстку гладко,

Гребешком приглажу хвостик

И верхом поеду в гости!». (А. Барто)

- «О ком это стихотворение?» (задает провокационные вопросы).

- «Покажите, лошадь на игровом поле».

- «Найдите объёмную лошадь и поставьте на игровое поле».

- «Где живет лошадь? (в хлеву). Выберите нужную картинку, и назовите (педагог выбирает из карточек- подсказок).

-Выполняем пальчиковую гимнастику:

«По бумаге белой, гладкой

Скачут пальцы, как лошадки.

Цок- цок- цок, цок- цок- цок-

Скачет резвый табунок».

- «Постройте большую тележку по схеме из деревянного конструктора «Малыш», назовите из каких деталей конструктора построили тележку (кирпичик, кубик, брусок), и какие они по цвету».

- «Как называют детенышей лошади?» (жеребята). Найдите карточку, на которой изображён жеребёнок.

- «Чем питается лошадь, найдите и назовите» (сено, трава).

- «Какую пользу приносит лошадь?» (перевозит грузы и людей, пашет поле). Найдите карточку и назовите.

- «Составьте описательный рассказ из 2- 3 предложений».

Двигаемся дальше по игровому полю. Куда мы пришли?

По аналогии проводятся игры с другими животными:

4 задание педагогам «Поиграем с коровой».

5 задание педагогам «Поиграем с кошкой».

6 задание педагогам «Поиграем со свиньей».

7 задание педагогам «Поиграем с петухом и курицей».

Но мы переходим сразу к 8 заданию:

8 задание педагогам «Спасибо, бабушка!».

-«Какие животные живут у бабушки во дворе?» (домашние: собака, кошка, утки, поросенок, лошадь, корова, куры).

-«Спасибо бабушка, что познакомила нас с обитателями своего двора, мы хотим отблагодарить тебя, сделать красивые, яркие, нарядные бусы!».

Педагоги собирают по схемам бусы, проговаривая цвет (синий, красный, зеленый, желтый) и форму геометрических тел (куб, шар). Вместе с воспитателем, играющий проверяет правильность выполнения задания, опираясь на схему.



После выполнения заданий, с детьми организуются подвижные и малоподвижные игры.

Благодарим коллег за работу!

Вывод: Данная форма подачи информации превращает деятельность в живое действие, вызывающий неподдельный интерес, увлеченность изучаемым материалом. Ведь, как известно, только то, что заинтересовало ребенка и вызвало положительный эмоциональный отклик, станет его собственным знанием, послужит стимулом к дальнейшим открытиям.

4. Заключительная часть

Наш мастер-класс подошёл к концу. Сейчас мы предлагаем вам подумать, что же дал вам этот мастер-класс и собрать бусы. Красная бусинка будет означать, что вам было интересно, познавательно, и вы будете использовать этот опыт в своей работе. Синяя бусинка будет означать, что услышанная информация вам знакома. Желтая бусинка – информацию необходимо переработать, принять к сведению.