**Муниципальное дошкольное образовательное бюджетное учреждение «Кузьмоловский детский сад комбинированного вида»**

**Методическая разработка по теме:**

СОЗДАНИЕ СИТУАЦИИ УСПЕШНОСТИ У ДЕТЕЙ СТАРШЕГО ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА В ИГРОВОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПОСРЕДСТВОМ ТЕХНОЛОГИИ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ

 «СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ»

**Автор:** воспитатель МДОБУ

«Кузьмоловский ДСКВ»

Чибрикова Ирина Александровна

**п. Кузьмоловский 2017г.**

**Аннотация**

В данной методической разработке раскрыты инновационные подходы к организации и проведению игровой деятельности с использованием технологии интеллектуально-творческого развития В. В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» с детьми старшего дошкольного возраста. Апробация данной технологии в рамках вариативной части реализации основной образовательной программы, а также рациональное сочетание с другими технологиями и методами, обеспечивает эффективность обучения дошкольников в контексте требований ФГОС ДО.

В работе представлены варианты организации предметно-развивающей среды,разработаны варианты игр конструктивного блока с усложнением, а также, определены перспективы работы по данной теме.

**Введение**

Пребывание в детском саду — это незабываемый, самый яркий период в жизни каждого ребёнка. Это время интересных событий и удивительных открытий, которые ребёнок делает сам со своими друзьями – детьми, педагогами и родителями. Поэтому объединение обучения и воспитания в целостный образовательный процесс является основой деятельности педагога в дошкольной образовательной организации. Результатом такой деятельности на этапе завершения дошкольного образования является не только получение знаний дошкольниками, но и умение применять их в дальнейшем, т.е. быть успешными. Значит, ребёнок должен проявлять инициативу и самостоятельность в разных видах деятельности; выбирать себе род занятий, участников по совместной деятельности и активно с ними взаимодействовать, проявляя волевые усилия и следуя социальным нормам поведения и правилам; использовать речь для выражения своих мыслей, чувств, желаний; радоваться своим и чужим успехам.

 Всем известно, что именно в интеллектуальной деятельности ребёнку старшего дошкольного возраста сложнее всего почувствовать себя успешным. Это проявляется в неуверенно

сти, в боязни совершить ошибку, не справиться с заданием, быть хуже других. Поэтому каждый ребёнок в данном виде деятельности особенно нуждается в индивидуальном подходе. Перед педагогом встаёт проблема, как же, решая одни и те же педагогические задачи в ходе совместной интеллектуальной деятельности создать для каждого ребёнка ситуацию успеха? Я остановила свой выбор на давно известной, но не теряющей актуальности на сегодняшний день технологии познавательно-творческого развития В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

Вышесказанное определило **цель проекта:** создание организационных условий, оптимизирующих процесс обучения детей старшего дошкольного возраста в игровой деятельности с использованием технологии «Сказочные лабиринты игры».

**Объект исследования:** индивидуализация обучения детей старшего дошкольного возраста.

**Предмет исследования:** влияние оптимизации процесса обучения на успешность детей в игровой интеллектуальной деятельности;

З**адачи исследования:**

1) Изучить психолого-педагогическую литературу по проблеме создания ситуации успешности в процессе обучения дошкольников;

2) Систематизировать знания по созданию организационных условий для игровой деятельности с использованием технологии «Сказочные лабиринты игры»;

3) Разработать практический материал и пособия, которые помогут создать ситуацию успеха в процессе деятельности с применением технологии;

4) Выявить эффективность эксперимента (исследования), оценив развитие социально-коммуникативных навыков в процессе обучения у детей старшего дошкольного возраста;

**Основная часть**

Анализируя психолого-педагогическую литературу, я выявила, что понятие «успешность обучения» рассматривается в двух основных направлениях.  С точки зрения психологического направления успешность обучения – это особое эмоциональное состояние учащегося, выражающее его личное отношение к деятельности и/или ее результатам. Белкин А.С. рассматривал успех, как переживание состояния удовлетворения, радости от того, что достигнутый результат деятельности личности либо совпал с планируемым, ожидаемым, либо превзошел его. Представителями этого направления являются В.К. Вилюнас, Л.Н. Белопольская, С.Н. Лысенкова, Е.А. Никитина, С.Л. Рубинштейн и др. В педагогическом направлении успешность обучения рассматривается с точки зрения качества образования, в контексте проблемы эффективности и результативности обучения. Акцент делается на «ситуацию успеха», которая является «целенаправленным организованным сочетанием условий, при которых создается возможность достичь значимых результатов в деятельности». Представителями педагогического направления являются Ю.К. Бабанский, В.В. Давыдов, Г.Д. Кириллова, В.Ю. Питюков, Г.И. Щукина и др.

 В технологии «Сказочные лабиринты игры» содержатся элементы, позволяющие педагогу организовывать ситуацию успешности в интеллектуальной деятельности:

* Разумное сочетание интеллектуальной деятельности и игры;
* Предоставление ребёнку права выбора средства (игры) в реализации замысла;
* Погружение в сказочную ситуацию через изображение Фиолетового Леса на настенном ковровом покрытии, наличие персонажей, что позволяет снять эмоциональное напряжение в начале и поддержать интерес на протяжении всей деятельности;
* Широкий возрастной диапазон игр;
* Возможность перехода интеллектуальной игры в изобразительную деятельность посредством обведения деталей или силуэта

 изображения;

Апробация технологии показала, что этих средств не всегда достаточно для создания ситуации успеха для каждого ребёнка, в том числе, и для детей с индивидуальным темпом развития. Это побудило меня к совершенствованию условий и расширению спектра средств для индивидуализации процесса обучения.

Далее, хочется представить свои разработки по данной теме.

1. **Варианты организации предметно-развивающей среды.**

Предметно-развивающая среда является важным компонентом для погружения ребёнка в образовательный процесс и создания ситуации успешности. Так как интегрированные занятия с детьми один раз неделю могут проходить в специально оборудованном помещении, а остальное время игры фрагментарно включаются в совместную деятельность, я предлагаю несколько способов организации пространства, которые помогут погрузить детей в сказочный мир игры *(Приложение 1)*:

* специально оборудованная комната;
* уголок в группе;
* маркер пространства – пособие «Игровой парашют».

 Для оборудования комнаты мы с коллегами выделили зоны - сказочные области, со своими героями и играми, например, Замок превращений или Поляна загадочных следов. Зоны расположены с учётом частоты использования игрового пространства и разнообразия игр, логичности их сочетания и соседства. Каждая из зон доступна для детей, к ней удобно подходить и взрослому и ребенку. Во многие игры можно играть просто на полу, поэтому у нас он имеет теплое ковровое покрытие, напоминающее полянку, а также используются коврики для организации индивидуального рабочего места. Для использования графических игр, таких как «Геовизор», «Игровизор», а так же для обеспечения возможности перехода в художестенно-эстетическую деятельность, помещение оборудовано столами. Наличие интерактивной доски позволяет разнообразить процесс обучения за счет использования игр и заданий из разработанного интерактивного приложения.

В группах оборудованы уголки Фиолетовой Страны с минимальным набором игр и фрагментами сказочных областей на ковролиновой основе. Дополняют такие уголки маркеры пространства: индивидуальные коврики, изображения героев, ширма или шторы, отделяющие сказочное пространство от группового помещения и т. п.

Одним из необычных маркеров пространства, позволяющим погрузить детей в сказочную атмосферу и организовать их на деятельность является пособие «Игровой парашют» (см. пункт 5).

1. **Описание вариантов игр конструктивного блока с усложнением.**

Чтобы педагог мог обеспечить ситуацию успешности в любой совместной интеллектуальной деятельности, необходимо дать ему инструмент в виде многообразия игр и наличия разных способов их использования, в зависимости от цели, задач и индивидуального темпа развития детей. В технологии уже заложена возможность использования различных игр для решения одной и той же педагогической задачи. Однако нет подробного описания вариантов использования и усложнения одной и той же игры, в том числе по лексическим темам. Поэтому, у педагогов уходит много времени на их изучение. С целью помочь педагогам структурировать свои знания и дать возможность быстро включить тот или иной вариант игры в педагогический процесс, я обобщила знания и опыт коллег, а так же основываясь на своем опыте, описала примеры применения некоторых игр. Эта разработка позволяет быстро определить следующий этап в освоении игры. Перед педагогом возникает полная картина возможностей использования игры, появляется время для творчества. Представляю:

* Разработку по вариативности использования конструктивного блока игр на примере игры «Чудо-соты 1» *(Приложение 2).*
* Картотеку игровых ситуаций по лексическим темам к универсальному пособию «Ларчик» по методу «Быстрой сказки» *(Приложение 3)*
1. **Описание вариантов перехода интеллектуальной игры в изобразительную деятельность.**

Для многих детей важно не просто получить продукт своей деятельности, но и сохранить его для дальнейшей игры, тем самым продлевая ситуацию успешности.

Например, после того, как ребенок сконструировал силуэт изображения по одной из схем, можно продлить его интерес и перевести конструктивную деятельность в изобразительную по одному из вариантов:

1. Предложить вырезанный из бумаги контур того изображения, которое он только что сконструировал и предлагается наклеить на него недостающие детали либо украсить изображение уже готовыми деталями, заранее приготовленные педагогом.

2. Раскрасить готовый бумажный силуэт изображения, который может стать частью сюжетной или коллективной аппликации.

3. Предложить раскраску, заранее нарисованную педагогом, в которой сюжет создан при помощи деталей конструктивных игр или трафаретов и включает силуэт изображения, ранее сконструированный детьми.

4. Создать барельеф из пластилина сконструированного изображения. Контур может нарисовать как педагог, так и ребенок, обведя сконструированное ранее изображение.

5. Создать другой предмет или объект, связанный по смыслу (после конструирования силуэта цветка изготавливается ваза уже знакомым ребенку способом: лепка, аппликация, конструирование из бумаги и т.д.).

6. Обвести на листе бумаги сконструированное изображение по частям или по контуру с дальнейшим дорисовыванием или раскрашиванием, дополнением деталями для получения сюжетного изображения.

7. Вырезать силуэт изображения после обведения по контуру или сенсорного исследования силуэта (т.е. с применением беспоказного метода).

8. Обвести и вырезать отдельные детали, из которых было сконструировано изображение, выбирая бумагу того же цвета (или другого для детей старшего дошкольного возраста), что и детали, затем самому сделать аппликацию силуэта или поменяться с товарищем.

9. Создать силуэт ранее сконструированного изображения при помощи липких лент на ковролине для коллективной работы или угадывания самого изображения по его контуру, дополнение изображения деталями.

10. Найти и обвести на «Игровизоре» тень своего изображения, дорисовать детали, проложить или угадать путь до своего изображения и т.д.

11. Спустя некоторое время детям предложить вспомнить и раскрасить силуэт изображения (подробную схему), повторив цвета деталей конструктора, либо напротив не повторяясь.

12. Предложить посчитать общее количество деталей, либо количество только синих, только квадратных и т.д., обозначив его цифрой, соотнести с количеством других предметов и т.д., из этих же деталей сконструировать/нарисовать силуэт другого изображения.

1. **Объединение разновидностей схем к единому силуэтному изображению**

Умение самостоятельно читать схемы и собирать силуэт изображения – один из навыков, которым необходимо овладеть дошкольникам. Минимизация помощи со стороны взрослого позволяет ребенку стремиться к результату, а достигая его самостоятельно, испытывать чувство удовлетворения, радости за себя, т.е. быть успешным. На первом этапе работы всем детям предлагается один вариант схемы – цветная, в натуральную величину. Дальше развитие каждого ребенка идет различными темпами, поэтому необходимо создать условия с учетом зоны актуального и ближайшего развития. Важно научить детей выбирать схему по своим силам, без страха браться за выполнение более сложных заданий. Каждый педагог знает, как сложно при возникновении затруднении у ребенка в ходе конструирования по схеме, уделить внимание каждому из группы. Поэтому я собрала все виды схем на одно силуэтное изображение в единый блокнот по мере их усложнения. В таком случае каждая предыдущая схема является подсказкой при затруднении, либо картой-сверкой. У ребенка пропадает страх потерпеть неудачу, потому что всегда есть возможность вернуться на шаг назад и вместо ожидания подсказки педагога самому найти ее.

На следующем этапе встала необходимость познакомить детей с симметричными изображениями и научить их распознавать и собирать. На подготовительном этапе дети учатся подбирать симметричную половину. С этой целью я придумала несколько похожих силуэтных изображений (например, цветы, ракеты и т.д.), зарисовала различные виды схем к каждому, разрезала их пополам вдоль и собрала на один носитель. Получилась игра «Найди половину». После получения целостного изображения у каждого дошкольника появляется возможность его сконструировать. На следующем этапе важно научить детей собирать силуэт изображения по симметричной схеме. Такие виды схем не встречаются в альбомах-приложениях к играм В.В. Воскобовича. Поэтому, с учетом возможностей технологии и самих игр, я создала симметричные схемы по большинству лексических тем для детей подготовительной к школе группы. В моем варианте схемы имеют некоторую особенность: на одном носителе собраны два вида симметричных схем (цветная и подробная в натуральную величину), а так же имеется вторая половина схемы, которая изначально скрыта от глаз ребенка. Такая схема включает в себя и подсказку и карту- сверку.

1. **Организация двигательной активности на занятиях с использованием игрового парашюта.**

Проанализировав возможности использования игрового парашюта на занятиях по физической культуре, я решила его модернизировать. Мой «парашют» с одной стороны голубого цвета, что олицетворяет озеро Айс. С другой стороны он фиолетовый с цветами и карманами, что напоминает детям полянку, которая готовит множество сюрпризов. В карманах с липучками скрыто множество заданий, головоломок и сюрпризов, которые можно отыскать на ощупь. Это поддерживает интерес детей на протяжении всей игры. Организация релаксационной паузы на таком парашюте позволяет детям не только отдохнуть, но и развить воображение: прислушавшись к историям, расс4казанным волшебными цветами с Фиолетовой полянки. При помощи такого пособия можно погрузить детей в сказку в любом помещении: для дошкольников - это не просто полотно, а часть Фиолетовой страны. Являясь маркером пространства, парашют так же позволяет организовать необходимую двигательную активность в процессе интеллектуальной деятельности. Например, рассмотрим сочетание игрового парашюта с пособием «Умные стрелочки»: педагог или ребенок задает направление движения с парашютом при помощи стрелок, показывая их в определенном порядке или хаотично. Количество выполняемых движений обозначается кругами, цифрой, либо является результатом решения примера. Можно предложить другой вариант, когда стрелкой обозначается конкретное движение или упражнение. Движение с парашютом организуется так же, как в предыдущем варианте. Возможно сочетание «Игрового парашюта» с другими играми и пособиями («Шнур-затейник», «Чудо-соты 1», «Чудо-крестики 1,2,3», «Игровизор»).

1. **Включение технологии «Сказочные лабиринты игры» в образовательный процесс в группе компенсирующей направленности для детей с ЗПР**

В последнее время увеличился интерес к использованию технологии «Сказочные лабиринты игры» в работе с детьми с ОВЗ. Я заинтересовалась этим вопросом, как тьютор. С педагогами группы компенсирующей направленности для детей с ЗПР мы с коллегами создали модель взаимодействия учителя-дефектолога и воспитателей группы, которая на данный момент апробируется. Основные направления деятельности педагогов группы представлены в виде таблицы:

|  |  |
| --- | --- |
| **Учитель-дефектолог** | **Воспитатели** |
| Выбор игры или игр, при помощи которых возможно наиболее эффективно реализовать коррекционно-развивающие задачи в рамках лексической темы на неделю. |
| Определение коррекционных задач, которые будут решаться при помощи технологии «Сказочные лабиринты игры».  | Определение задач по художественно-эстетическому и социально-коммуникативному развитию, конструированию для группы в целом и в рамках реализации ИОМ.  |
| Планирование НОД и совместной деятельности на неделю. |
| Знакомство с игрой в рамках НОД по познавательному и речевому развитию. | Знакомство с новыми приёмами игры в рамках совместной деятельности, либо, фрагментарно, в рамках НОД. Использование игры в изодеятельности и конструировании. |
| Определение индивидуальных виды работы по закреплению знаний на конкретной игре, либо, по переносу знаний на другую игру.  | Закрепление материала по заданию учителя—дефектолога в индивидуальной работе. |
| Проведение интегрированных мероприятий. |
| Рефлексия. Планирование работы на следующую неделю. |

 Совместное планирование деятельности и выбор игр учителя-дефектолога и воспитателей повышают эффективность коррекционной работы в целом.

**Заключение.**

 Включение в совместную игровую деятельность технологии интеллектуально-творческого развития «Сказочные лабиринты игры» делает процесс обучения интересным и увлекательным, способствует созданию ситуаций успешности у детей старшего дошкольного возраста. Опыт показывает, что на успешность обучения влияет не только содержание предлагаемого материала, но и форма его подачи. Результативность работы подтверждена в итоговом мониторинге и выражается в высоком уровне сформированности социально-коммуникативных навыков у детей старшего дошкольного возраста. Создание ситуации успешности значительно повышает заинтересованность ребенка и стимулирует познавательную активность, облегчая процесс усвоения знаний. А главное, что в процессе такой деятельности и педагог имеет возможность раскрывать свой творческий потенциал.

 Перспективу своей работы я вижу в разработке картотеки игровых ситуаций для групп компенсирующей направленности для детей с ЗПР и ТНР в качестве структурного компонента занятий, а также, в разработке вариантов игр предметного блока математического содержания с усложнением.

**Список литературы**

1. Федеральный закон РФ от 29.12.2012 г. №273-РФ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Приказ Минобрнауки РФ от 17.10.2013г. №1155 «Об утверждении ФГОС ДО».
3. Бондаренко Т.М. Развивающие игры в ДОУ. Конспекты занятий по развивающим играм Воскобовича. - Воронеж, 2013. -190 с.
4. Белкин А. С. Ситуация успеха. Как ее создать: кн. для учителя / А.С. Белкин. – М. : Просвещение, 1991. – 176 с.
5. Воскобович В.В., Харько Т.Г., Сказочные лабиринты игры. Игровая технология интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет. – СПб., 2007. - 110 с.
6. Развивающие игры В.В.Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста". Материалы I-й Всероссийской научно-практической конференции / Под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко. – СПб., 2013. – 148 с.
7. Развивающие игры В.В.Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста". Материалы II-й Всероссийской научно-практической конференции / Под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко. – СПб., 2014. – 172 с.
8. Развивающие игры В.В.Воскобовича в работе с детьми дошкольного и младшего школьного возраста". Материалы III-й Всероссийской научно-практической конференции / Под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко, О.М. Вотиновой. – СПб., 2015. – 288 с.
9. Развивающие игры Воскобовича: Сборник методических материалов / Под ред. В.В. Воскобовича, Л.С. Вакуленко. – М., 2015. - 128 с.
10. Давыдов В. В. и др. Возрастная и педагогическая психология : учеб. для студентов пед. институтов / В. В. Давыдов, Т. В. Драгунова, Л. Б. Ительсон и др.; под ред. А. В. Петровского. - Изд. 2-е , испр. и доп. - М. : Просвещение, 1979. – 286с.
11. Питюков В. Ю. Основы педагогической технологии : учебно-методическое пособие. — М., 2001.
12. Харько Т.Г. Методика познавательно-речевого развития дошкольников «Сказки Фиолетового леса» (ранний и младший возраст). – СПб., 2012. – 208 с.
13. Харько Т.Г. Методика познавательно-речевого развития дошкольников «Сказки Фиолетового леса» (средний возраст). -СПб., 2013. - 210 с.
14. Ядыкина С.А. Интеллектуально-логическое развитие детей дошкольного возраста. Программа-руководство Центра интеллектуальных игр. – СПб., 2013. – 32 с.
15. Журнал «Современное дошкольное образование»  №3 2008.  Яфаева В.Г. Ситуация успеха как стимул и фактор интеллектуального развития дошкольников