

Внедрение игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича в практике работы тьюторского центра МБДОУ «ДСКВ № 120»

*Т.В. Мыльников
Старший воспитатель
МБДОУ «ДСКВ № 120» г. Братск*

Уважаемые коллеги и родители, представляем вам нашу инновационную работу по внедрению игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича в образовательном процессе.

Если внимательно проанализировать сегодняшнюю ситуацию с игрой современных детей, то мы увидим что у них достаточно много игрушек, а к ним прилагаются разнообразные дополнительные аксессуеры. В каждом доме множество компьютерных интересных игр. В такой ситуации не надо придумывать и находить «заменителей» в игре, строить машину из кубиков, варить суп и кашу из камешков и травинок. У детей меньше возможностей для того, чтобы представлять себе, что ты хочешь получить в конечном результате, планировать свою деятельность и пытаться выполнить этот результат путём проб и ошибок [2]. Таким образом у современных детей обедняется воображение, на основе которого строятся все познавательные процессы дошкольника.

Поэтому для нас важно создать для ребёнка среду с развивающими играми стимулирующими его воображение, обучающими составлять целостные образы, дающими возможность получать удовольствие от игры, овладевать в игре компетенциями которые пригодятся ему в жизни.

В 2019 наши педагоги пробно начали внедрять игровую технологию «Сказочные лабиринты игры» В.В.Воскобовича и уже в декабре 2020 года мы получили статус Тьюторского центра. Чем же привлекла наше внимание эта технология? Развивающие игры Воскобовича - особенная, увлекательная, творческая, развивающая технология, которая включает в себя сказки, интриги, приключения, забавных персонажей, побуждающих ребёнка к мышлению и творчеству, и очень хорошо подходят для работы с детьми с ОВЗ.

На данном этапе технология реализуется воспитателями в трёх группах детского сада и узкими специалистами. Четвёртая группа разрабатывает проект по изменению игрового пространства для внедрения игровой технологии в своей работе с детьми.

Развивающая предметно-пространственная среда игр В.В. Воскобовича, это увлекательные путешествия в сказочном «Фиолетовом лесу», интересные игры на «Коврографе Ларчик» и «Мини Ларчик» с удивительными необычными персонажами такими как Малыш Гео, Незримка Всюсь, Чудесик, Долька, Околесик, гномы, кораблик Плюх-Плюх, игры в которых всегда есть загадка и что-то до конца неизведанное. Все игры и пособия сделаны из яркого качественного материала, удобного в хранении и использовании. Игры используются в разных направлениях развития дошкольников.

В работе педагогов удобно и то, что технология обеспечивается необходимыми методическими пособиями и программами, что облегчает им работу. Например, в методическом пособии «Играем в математику» два раздела: «Методические основы обучения детей математике средствами технологии «Сказочные лабиринты игры»» в котором представлена конкретная работа педагогов с детьми начиная ещё с раннего возраста, а также с детьми с ОВЗ; «Картотеки игр» которые могут служить конструктором в проектировании любых занятий, не сковывая творческое начало педагога, большая часть из которых посвящены не просто идее игровой ситуации, а её воплощению в сказочном сюжете.

Парциальная программа «Умные игры в добрых сказках» С.В. Макушиной решает ряд важных задач по формированию личности дошкольника, являясь синтезом технологии развивающего обучения, элементов сказкотерапии и информационно-коммуникативных технологий. «Экологические сказки» В.Н. Адлер и О.Н. Черисовой представляют собой некую систему из сказок, оснащённых наглядностью и разнообразными играми для закрепления и уточнения осваиваемых материалов по экологическому воспитанию [1].

Пособие Н.В. Абуева, Н.А. Семёновой «Разноцветные истории» помогает в реализации художественно-эстетического развития дошкольников. Игры развиваются с использованием комплектов «Коврограф Ларчик» и «Мини Ларчик», «Фиолетовый лес». «Разноцветные гномы» любимые персонажи из Фиолетового леса у наших детей, имена которых неповторимы и привязаны к определённому цвету: красный-Кохле, жёлтый -Желе, зелёный –Зеле и так далее. В этом пособии множество авторских сказок по мере прослушивания или просмотра которых, дети запоминают

имена гномов, цвет, который они обозначают, соперничают им и играют в разные дидактические игры.

Концепция подачи цветов в этом пособии несколько отличается от общепринятой. Все мы привыкли к определённой последовательности: красный, оранжевый, жёлтый, зелёный... Здесь акцент сделан на смешении цветов. Сначала появляется красный гном Кохла, затем жёлтый - Желе, при смешивании этих двух цветов образуется новый цвет -оранжевый и появляется гном Охла. Зеле появляется только после Селе-синего гнома, так как из смешения синего и жёлтого появляется новый цвет- зелёный Зеле. Фи появился при смешении красного и синего цветов. Далее Бельш, он нужен для появления голубого гнома- Геле. При смешивании всех цветов появляется чёрный гном -Черныш, а серый гном Серыш- появляется после смешения белого и чёрного цветов. Это появление разных гномов можно наблюдать в экспериментах с красками.

Все игры Воскобовича развивают воображение ребёнка, умение создавать образ обыгрывать его, трансформировать, придумывать свой сюжет, конструировать и многое другое благодаря большому количеству видов конструкторов «Эталонные», «Знаковые», «Прозрачный квадрат», «Чудо конструкторы», «Геоконт», «Игровой квадрат»; игровых комплексов «Коврограф Ларчик», «Мини ларчик», «Играем в математику», «Чтение через игру», «Фиолетовый лес»; графический тренажёр «Игровизор»; сказочные образы и многое другое. В играх используются помимо полноценных образов и силуэтные персонажи. На основе этих игр любой педагог может разработать и свои уникальные игры, которые помогут ему развивать у детей необходимые компетенции.

Так, например, нашим педагогом Ильинковой Галиной Ракитовой разработана игра «Quick wits» что в переводе Сообразилия - это многовариантная игра, дающая возможность ребёнку легко запомнить образы и названия персонажей «Сказочных лабиринтов игры» В.В. Воскобовича. Игра направлена на развитие внимания, сообразительности, скорости реакции, зрительной и слуховой памяти, расширение лексического словаря. Эта игра помогает легко запомнить всех персонажей «Сказочных лабиринтов игры» В.В. Воскобовича. Для неё используются карточки, выполняющие функцию поля с клетками, карточки с персонажами, а также круглые карточки с персонажами, звоночки, фишки. В игру можно играть, начиная с наиболее простых вариантов: «Лото», «Поединок1/2». В одном вариантов игры «Кто быстрее назовет слово» нужно не только найти совпадение по персонажам, но и на первую букву его имени придумать одно слово (существительное или прилагательное) в зависимости от того какая будет стоять задача перед детьми. В этой игре можно развивать не только речь, память, но и математические представления о числе и его составе.

В результате использования представленной игры заметили, что дети стали более усидчивы, внимательны, не испытывают сложности с образом и названием персонажей. Дети не только легко ориентируются в них, но и придумывают с ними свои сказки и истории. Игра психологически комфортна, вызывает у детей множество положительных эмоций, восторга и удивления своим успехам.

Так же в рамках образовательного проекта «От весёлых стартов до Олимпийских вершин», который реализуется в группе старшего возраста Зубчевской Еленой Ивановной разработаны такие дидактические игры как: «Зимние и летние виды спорта» в которой закрепляется знание зимних и летних видов спорта; игра «Загадки о спорте» в которой закрепляют умение детей давать название спортсменам в соответствии с видом спорта и другие.

Таким образом разнообразие игр, конструкторов, комплексов и персонажей технологии Воскобовича позволяют не только использовать игры по прямому их назначению, но и разрабатывать свои игры, сказки, упражнения с учётом реализуемой программы, задач образовательных проектов. Так как игры универсальны, их можно встроить в реализацию любой программы. Можно использовать как на занятиях, так и в индивидуальной работе с детьми.

Например, универсальный комплекс «Коврограф Ларчик» с успехом используется педагогами в развитии математических представлений у дошкольников. Сказочный сюжет является основой занятия, это эффективный путь активизации познавательных процессов детей. Поле коврографа разделено сеткой, которая помогает знакомить детей пространственными и количественными отношениями и облегчает построение геометрических контуров, что облегчает в дальнейшем ориентировку детей в тетрадах в клетку, позволяет увидеть границу клеток их расположение. Детей знакомим с такими понятиями, как вертикаль, горизонталь, диагональ.

Первый опыт работы с коврографом показал, что дети научились анализировать и обобщать закономерности; стремятся доводить начатое до конца; легко называют и различают цвета;

повысился уровень развития мелкой моторики рук; нет проблем со счетом, со знанием геометрических фигур, умением ориентироваться на плоскости.

Использование игровых комплексов Воскобовича удобно вписывается в нашу образовательную программу, что позволяет повышать качество образования дошкольников. Детям не навязываются рамки, шаблоны, а дается простор для фантазии, размышлений и деятельности.

Игры Воскобовича с успехом применяют в своей работе не только воспитатели, но и узкие специалисты: учителя-логопеды, психолог. Это сказкотерапия, работа с нейродорожками, работа со слогом и словообразованием, со звуками и буквами, предложениями и текстами. Коррекционная работа с детьми, имеющими ТНР. Очень интересным для ребят в этом плане является учебно-игровой терминал «Развивающие игры Воскобовича». Это сенсорная панель с яркими развивающими играми и заданиями для детей от 2 до 9 лет, в котором заложено более 1300 игровых заданий, направленных на всестороннее развитие ребёнка.

Наши педагоги постоянно обучаются на вебинарах, семинарах, курсах организуемых ООО «Развивающие игры» В.В. Воскобовича, работают в городском педагогическом сообществе «Сказочные лабиринты игры», а также обучают других.

Первые результаты работы за два года были представлены и опубликованы в сборниках конференций различного уровня, а также конкурсах различного уровня: в конкурсе городского педагогического сообщества «Сказочные лабиринты игры» 2021 г. Братск; в Сетевом институте дополнительного профессионального образования на «Летней школе здоровья -2021» Б. Голоустное; на V Малом Межмуниципальном фестивале-конкурсе педагогических идей и решений в рамках работы с детьми с особыми потребностями и возможностями-2021» г. Братск и получили высокую оценку коллег.

Литература:

1. Адлер В.Н., Черисова О.Н. Экологические сказки Фиолетового леса. Формирование экологического сознания дошкольников: Методические рекомендации/Под.ред. Л.С. Вакуленко. - Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», 2017.- С.-80 с.
2. Познавательно-творческое развитие дошкольников в игровой интегрированной деятельности: Методические рекомендации/Т.В. Белова, А.В. Строганова, И.А. Чибрикова и др.-Санкт-Петербург: ООО «Развивающие игры Воскобовича», КАРО, 2017. С.-144 с.