

«Развивающие игры В.Воскобовича в практике работы группы кратковременного пребывания детей от 1 до 2 лет»

*Медведева Ольга Николаевна,
старший воспитатель МАДОУ "Детский сад
комбинированного вида №10
г.Шебекино Белгородской области"*

Использование современных образовательных технологий является необходимым условием современной системы образования. Этим определяется профессионализм педагогов, работающих по стандартам ФГОС ДО. Одной из таких развивающих технологий является авторская технология Вячеслава Вадимовича Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

Широко известно высказывание, что эффект от дидактического материала будет только если использовать его систематически. В нашем дошкольном учреждении работу по включению развивающих игр В.Воскобовича в образовательный процесс мы начинаем с раннего возраста в группе кратковременного пребывания. Посещают ее дети от 1 до 2 лет вместе с родителями.

Целью технологии «Сказочные лабиринты игры» является построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально-творческому развитию.

Данная технология имеет ряд особенностей, одна из которых – широкий возрастной диапазон, что позволяет нам применять ее с детьми от 1 года. «Сказочные лабиринты игры» - игровая технология, а так как игра – это ведущий вид деятельности детей любого возраста, поэтому на ее основе педагоги ДОУ продолжают строить образовательный процесс на протяжении всего дошкольного детства. Родители детей, посещающих данную группу, в ходе данной работы знакомятся с тем, что через игру дети быстрее познают окружающий мир, открывают новые знания, учатся взаимодействовать как со сверстниками, так и со взрослыми.

Группа кратковременного пребывания детей функционирует в нашем детском саду на протяжении 5 лет. Деятельность ее направлена на всестороннее развитие детей от 1 года до 2 лет, а также формирование общей культуры, развитие физических, интеллектуальных, нравственных, личностных качеств, сохранение и укрепление здоровья.

Образовательный процесс в группе кратковременного пребывания детей МАДОУ представляет собой игровой сеанс, который объединяет несколько видов деятельности: приветствие, упражнения на развитие моторики, дидактические игры, развитие движений, художественно-эстетическую деятельность, музыкальное развитие, свободную игру, прощание. При выборе программы для организации игрового сеанса выбор пал на игровую технологию В.Воскобовича, которая позволяет провести образовательную деятельность с детьми 1-2 лет на основе сказочного сюжета. Это является

одним из эффективных путей активизации познавательных процессов детей дошкольного возраста.

Работу с малышами мы начинаем с пособия «Коврограф «Ларчик», так как оно вместе с его приложениями является именно тем универсальным пособием, которое может заменить множество самостоятельно изготовленных игр. Коврограф «Ларчик» представляет собой игровое поле из ковролина и наглядный материал к нему.

Работу с данным пособием педагоги строят на «быстрых сказках» по алгоритму:

1. «Взрослая» задача.
2. Создание или использование модели.
3. «Оживление».
4. Проблемная ситуация.
5. Проверка выполнения «взрослой» задачи.

Дети, слушая сказку, становятся ее героями, действующими лицами, преодолевают вместе с героем препятствия и добиваются успеха. Родители также включаются в работу с пособием, знакомятся с методикой работы с ним, у них пробуждается интерес, в следствие чего многие используют метод «быстрых сказок» дома. Задача педагогов не просто дать знания ребенку, но и показать родителям возможность использования игровой технологии в домашних условиях со знакомыми героями на основе уже знакомых сказок или при помощи составления своих собственных.

Образовательные ситуации мы строим на простых сюжетах с гномами Кохле, Желе, Зеле, Селе. В основном такие ситуации для детей 1-2 лет направлены на развитие умения классифицировать по цвету, формирование понятий «один-много», «большой-маленький», стимулирование речевого общения.

Игровая ситуация начинается с разыгрывания сказочного сюжета. Действие происходит, как правило, на волшебной полянке. Встречает детей гном Кохле (Желе, Зеле). Далее педагог рассказывает сказочную историю, в которой «спрятана» образовательная задача. Варианты могут быть разными. Приведу несколько примеров:

- «Угощение для друзей»: Кохле принес в мешочке угощение для друзей-гномов, но в мешочке развязался и конфеты рассыпались. Помогите Кохле сложить в мешок маленькие конфеты красного цвета (аналогично можно организовать игровую ситуацию с несколькими гномами и «коньетами» разной величины);
- «Украшение шарфика»: в лесу наступила зима и Кохле решил достать свой шарфик. Но вот беда – на шарфике исчез узор из красных кругов. Помогите Кохле украсить шарфик;
- «Проведи гнома домой»: гномы Кохле и Желе ушли гулять к реке, подул сильный дождь и дорожек, которые вели к домикам, исчезли. Помогите гномам вернуться домой (необходимо соединить веревочками гнома и домик одного цвета);

- «Цветок»: у гнома Кохле сегодня день рождения. Мы приготовим ему подарок – цветок с красными лепестками (на коврографе уже «нарисован» желтый круг – середина цветка, с помощью красных кружков выкладывают цветок);
- «Ягоды на лесной полянке»: гномы пошли собирать большие ягоды на лесную полянку, Кохле собирал большие красные ягоды, Желе – большие желтые.

Существуют определенные этапы в работе взрослого и ребенка в процессе совместной деятельности взрослого и ребенка.

На первом этапе взрослый (педагог) знакомит работе с игровым пособием, демонстрирует функциональные возможности пособия. Задавая вопросы, создавая проблемные ситуации, педагог стимулирует поисковую деятельность.

На втором этапе ребенком совместно со взрослым (педагогом, родителем) осуществляет игровую деятельность с пособием. Идет наработка определенных умений.

Все предложенные ситуации в группе кратковременного пребывания решаются при помощи родителей детей. В ходе выполнения заданий педагог акцентирует внимание детей и родителей на тех понятиях, которые входят во «взрослую» задачу. При этом родители, помогая детям справиться с поставленной проблемной ситуаций, и сами становятся участниками игры. Благодаря этому, они не просто знакомятся с заданиями, которые можно организовать при помощи определенных игровых пособий, а также получают навыки по организации проблемных ситуаций в домашних условиях.

Помимо этого, педагогами группы кратковременного пребывания с целью знакомства с технологией В.Воскобовича проводятся мастер-классы, консультации для родителей.