

Муниципальный онлайн-семинар. «Формирование социо-коммуникативных основ у детей дошкольного возраста посредством сказкотерапии с помощью развивающих игр В. В. Воскобовича» (опыт работы по программе С. В. Макушкиной «Умные игры в добрых сказках»)

Социально-коммуникативное развитие ребенка – это сложный процесс, в результате которого он научается устанавливать и поддерживать необходимые контакты с окружающим миром и людьми. Именно он лежит в основе формирования коммуникативной компетенции личности в будущем, которая представляет собой всю совокупность навыков, умений и знаний, позволяющих адекватно воспринимать и реагировать на окружающую действительность в процессе общения.

Социально-коммуникативное развитие происходит благодаря созданию специально организованной образовательной развивающей среды, в которой формируется механизм поведения каждого ребенка от наблюдения к переживанию – пониманию – оценке – выбору для себя установки и стратегии поведения. Этому помогают развивающие игры В. В. Воскобовича одной из особенностей которых является сказочность. Игры Воскобовича сопровождаются специальными методическими пособиями с иллюстрированными сказками, в которых необходимо выполнить интересные задания или ответить на поставленные вопросы. Добрые герои сказок помогают ребенку в игровой форме освоить не только азы чтения или математики, но и учат малыша общению и взаимопониманию.

(слайд 2) Я хочу познакомить вас, коллеги, с парциальной программой «Умные игры в добрых сказках», разработанной для старших дошкольников (автор Светлана Вячеславовна Макушкина). За основу программы взята технология интеллектуально-творческого развития «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича. Главной особенностью его технологии является то, что её легко внедрить в обычный игровой процесс, не меняя и не перестраивая привычные рамки. Кроме того, детали разных конструкторов В.В. Воскобовича легко сочетаются между собой, что дает простор для творчества детей и педагогов.

Цель программы – гармоничное развитие эмоционально – личностной и интеллектуальных сфер у детей.

(слайд 3) В комплект программы входят игры: «Чудо – Соты 1»; «Чудо – Крестики 1»; «Чудо – Крестики 2»; «Чудо – Крестики 3»; «Прозрачный квадрат»; «Квадрат Воскобовича»; «Змейка», съемный носитель.

(слайд 4) Так же применяем в работе с детьми игры других авторов «Логические блоки Дьенеша», «Цветные счетные палочки Кюизенера» и можно

использовать «Сложи узор» (деревянный) Б.П.Никитина, «Кубики для всех» Б.П.Никитина.

Программа «Умные игры в добрых сказках» реализует задачи по формированию личности дошкольника. Сочетает три основных технологии (развивающее обучение, элементы сказкотерапии, ИКТ), направленные на личностное развитие ребёнка и составляют основу системы образовательной деятельности.

Сказкотерапия. Любая сказка – это путь приобщения ребенка к опыту своего народа, то есть социализация. Сказка развивает фантазию, а желание помочь герою сказки с помощью развивающих игр не только формирует творческие способности ребенка и помогает ему мыслить абстрактно, но и определяет духовное начало, развивает ребенка как личность.

У дошкольников формируются чувство товарищества, коллективизма, дружбы, социально - нравственные качества: любовь к Родине; интернациональные чувства: уважение к взрослым, гуманистическое отношение к природе. Через **сказки** и былины ребята получают первые представления о чести, справедливости, достоинстве, преданности, помогают герою с помощью развивающих игр.

Данная программа может быть предложена детям с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ). Стратегия программы направлена на создание и реализацию условий для всестороннего развития детей с учетом имеющихся у них нарушений и компенсаторных возможностей. Сказкотерапевтический компонент оказывает положительное влияние на эмоциональную сферу, а работа с играми реализует потенциальные возможности воспитанников.

Инновационные методы и технологии.

Использование ИКТ способствует развитию эмоционального состояния сказки (детям с большого экрана лучше видно иллюстрации с изображением персонажа, его мимику, жесты, настроение; с помощью музыкального сопровождения дети лучше выполняют движения и справляются со всеми заданиями). Дети знакомятся с прекрасными иллюстрациями к сказкам (художники – иллюстраторы: Н. М. Кочергин, М. Ф. Петров, Т. А. Маврина, И. Я. Билибин, Е. М. Рачёв, Ф. С. Рожановский, В. Е. Ерко). Использование иллюстраций даёт возможность активизировать музыкальное сопровождение (*классическая музыка*) при выполнении заданий.

(слайд 5) **Основные принципы обучения по программе.**

«Сказочный сюжет». Занятия выстраиваются вокруг сюжета выбранной сказки. Игровые задания логически взаимосвязаны с выбранной темой.

«Осознание успешности». Необходимо регулярно поощрять детей, незаметно оказывать им своевременную помощь. Ребёнок должен осознать чувство успеха.

«Стремление к преодолению трудностей». В содержании игровых заданий должен присутствовать элемент трудностей, но в тоже время задания

должны быть понятными и посильными. Дошкольнику нужно для достижения цели проявить терпение и приложить усилия.

«Участие взрослого». Взрослый является полноправным участником игры: он объясняет правила, показывает действия, взаимодействует с ребёнком, наблюдает за выполнением заданий, предупреждает детский травматизм и конфликтные ситуации.

«Эмоциональные переживания». В процессе сказочного повествования осуществляется имитация различных эмоциональных состояний.

Перечисленные принципы способствуют формированию условий, направленных на развитие интеллекта ребёнка, его творческих способностей, а также первоначальных норм самооценки и самоконтроля.

Преимуществом данной программы является наличие тематического плана по месяцам, разработок конспектов занятий, электронных презентаций. На каждом занятии дети знакомятся со сказкой, проигрывают ее, отражают эмоционально и помогают героям сказок с помощью развивающих игр и наличие электронных презентаций (электронное приложение к книге доступно для скачивания <http://geokont.ru/methodSumm>).

В результате освоения данной программы ребёнок овладеет различными компетенциями, которые пригодятся ему в дальнейшей жизни, такими как: произвольность внимания, планирование своей деятельности, ориентировка в пространстве, развитие диалогической и монологической речи, нравственные и эстетические категории (добро и зло, комплекс технических навыков и умений, необходимых для реализации сюжета сказки).

МУНИЦИПАЛЬНЫЙ СЕМИНАР «ИГРОВАЯ ТЕХНОЛОГИЯ
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНО-ТВОРЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ ДЕТЕЙ
«СКАЗОЧНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ИГРЫ» В. В. ВОСКОВОВИЧА
В УСЛОВИЯХ РЕАЛИЗАЦИИ ФГОС ДО

**ФОРМИРОВАНИЕ СОЦИО-КОММУНИКАТИВНЫХ ОСНОВ
У ДЕТЕЙ ДОШКОЛЬНОГО ВОЗРАСТА ПОСРЕДСТВОМ СКАЗКОТЕРАПИИ
С ПОМОЩЬЮ РАЗВИВАЮЩИХ ИГР В. В. ВОСКОВОВИЧА»
(ОПЫТ РАБОТЫ ПО ПРОГРАММЕ С. В. МАКУШКИНОЙ
«УМНЫЕ ИГРЫ В ДОБРЫХ СКАЗКАХ»)**

ПОДГОТОВИЛИ

БАЙРАК ОЛЬГА НИКОЛАЕВНА

ПАНКЕЕВА ВИКТОРИЯ АЛЕКСАНДРОВНА,

ВОСПИТАТЕЛИ МБДОУ «ДСОВ«ДЮЙМОВОЧКА»,

ПГТ. ПРИОБЬЕ

С.В. Макушкина
«Умные игры в добрых сказках»



КОМПЛЕКТАЦИЯ ПРОГРАММЫ



«Чудо-Соты 1»

«Чудо-Крестики 1»

«Чудо-Крестики 2»

«Чудо-Крестики 3»



«Прозрачный квадрат»

«Квадрат Воскобовича»

«Змейка»

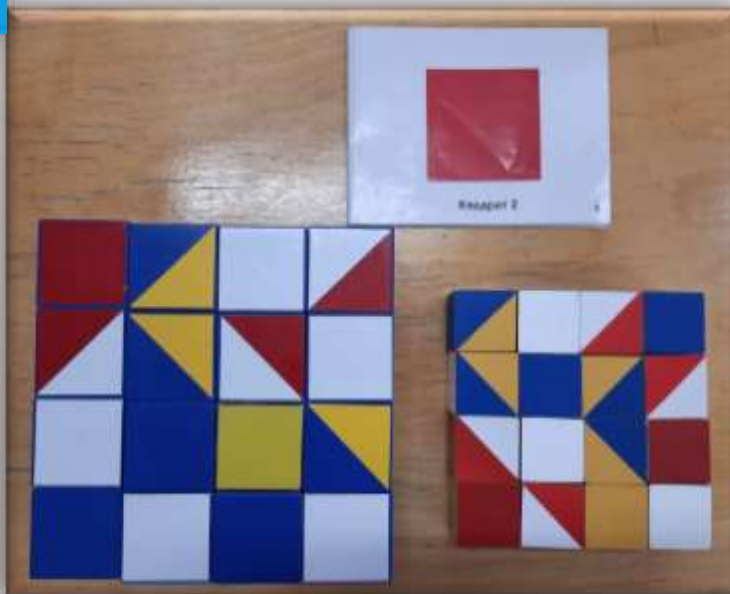
Съемный носитель



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ МАТЕРИАЛ



КУБИКИ НИКИТИНА Б.П.



ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ОБУЧЕНИЯ

- «СКАЗОЧНЫЙ СЮЖЕТ»
- «ОСОЗНАНИЕ УСПЕШНОСТИ»
- «СТРЕМЛЕНИЕ К ПРЕОДОЛЕНИЮ ТРУДНОСТЕЙ»
- «УЧАСТИЕ ВЗРОСЛОГО»
- «ЭМОЦИОНАЛЬНЫЕ ПЕРЕЖИВАНИЯ»



Сказка «Гуси-лебеди»





«ПРОЗРАЧНЫЕ ЛЬДИНКИ»

Выкладывание лебеда



Сказка «Гуси-лебеди»



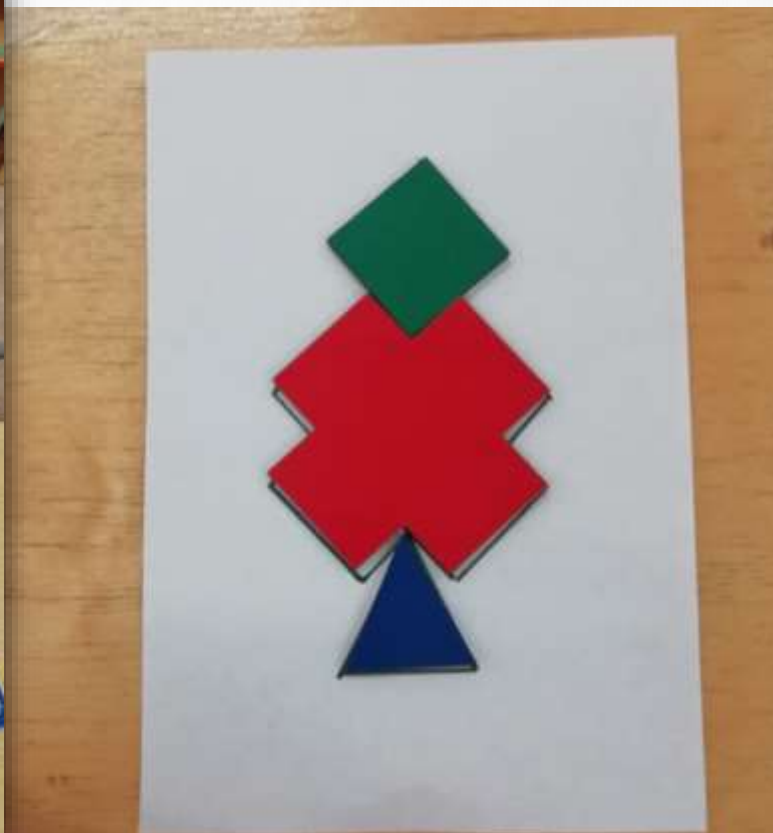
ИГРА-ГОЛОВОЛОМКА «ЗМЕЙКА»

Выкладывание речки



«ЧУДО – КРЕСТИКИ 1»

Выкладывание яблоньки



«ЧУДО – СОТЫ»

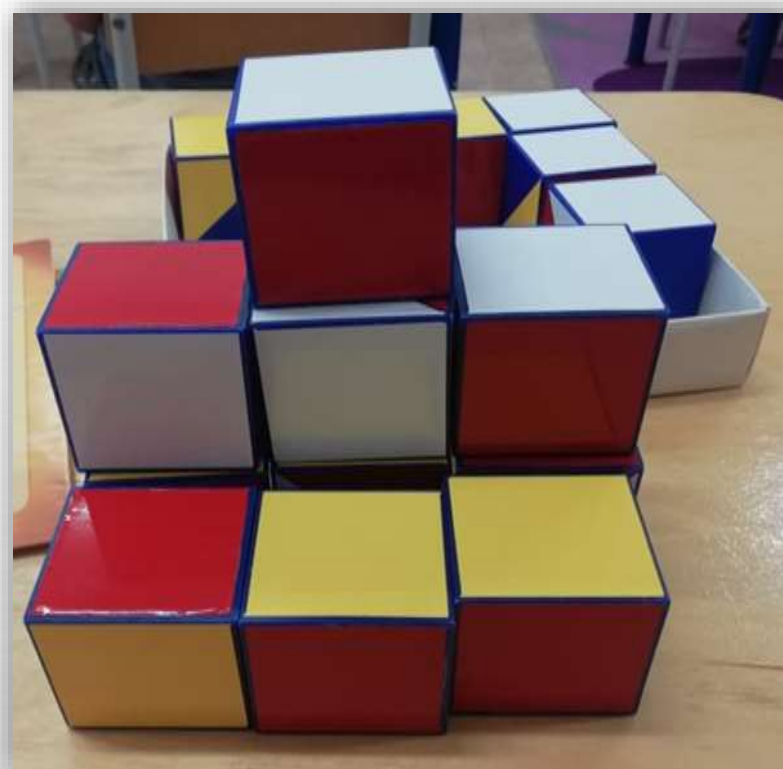
ВЫКЛАДЫВАНИЕ ЯБЛОНЬКИ



ВЫКЛАДЫВАНИЕ ПЕЧКИ

Кубики Никитина

«Чудо – крестики 1»



Цветные палочки Кьюзинера



Блоки Дьенеша



РЕЛАКСАЦИЈА



Благодарим за внимание

Электронное приложение к программе
С. В. Макушкиной

[Ссылка: http://geokont.ru/methodSumm](http://geokont.ru/methodSumm)

Сейчас я вам расскажу, как мы учимся овладевать этими компетенциями на примере разбора сказки «Гуси-лебеди».

Занятие начинается с разбора уже знакомой детям сказки. Совместно с детьми мы вспоминаем ее содержание, она сопровождается презентацией. Во время разбора сказки с детьми ведется словарная работа (встречаются слова «наказывают», «причитывают») работа над эмоциональной сферой детей, закрепление знаний о чувствах и эмоциях (у Аленушки страх, испуг, благодарность)

Обсуждая героев сказки – лебедей, мы выкладываем их из волшебных льдинок «Прозрачный квадрат, или нетающие льдинки озера Айс», входящие в комплект пособия «Умные игры в добрых сказках». Дети самостоятельно по схеме выкладывают изображение лебедей. Детям мы всегда предлагаем разноуровневые упражнения. Очень много детей, глядя на схему, которая расположена на коврографе или в презентации на экране, выполняют задание самостоятельно, правильно соотнося масштабы. Дети все это делают быстро и моментально.

Во время разбора сказки, даже, если сказка сопровождается презентацией, на коврографе мы выкладываем последовательную цепочку пути, по которому следует Аленушка. Так как героини сказки отказали в помощи Аленушке из-за ее невежественного отношения, мы не выкладываем. Выкладывать начинаем в том, случае, когда героини соглашаются помочь, то есть на обратном пути.

Первым выкладываем молочную речку-кисельные берега, используем игру «Чудо-змейка». Я детям говорю: «Создайте из чудо-змейки такой образ, чтоб Аленушка с Иванушкой смогли спрятаться». Данное упражнения направлено на развитие воображения.

Чтобы изобразить яблоню, мы используем игры «Чудо соты», «Чудо-крестики 1». Данные игры дети выбирают самостоятельно по желанию. Детям даю задание «Приготовьте 2 треугольные фигуры, 2 прямоугольные, маленькие желтые, и маленькие синие детали» и показываю на коврографе одну половину яблони в течение 5 секунд и убираю. Дети запоминают и выкладывают самостоятельно под музыку. Данное упражнение направлено на развитие умения выслушивать многоступенчатую конструкцию и на развитие зрительной памяти. При этом я бывает применяю прием, так сказать «Лишний». Я показываю изображение на одну лишнюю деталь или же на одну деталь меньше.

На пути героев встречается печь. Игра «Чудо-крестики». Детали выкладываются по контуру. Сначала мы с детьми проговариваем какие детали надо использовать, и затем ребята приступают к работе. Здесь формируется умение ориентироваться на бумаге.

Программа «Умные игры в добрых сказках» направляет педагогов к использованию не только игр Вячеслава Владимировича Воскобовича, но и других развивающих игр. Макушкина Светлана Вячеславовна в своей программе предлагает использовать и кубики Никитина, и блоки Дьенеша, и палочки Кьюзенера. При выкладывании печи мы как раз их и использовали.

Во время выполнения заданий звучит музыка, Обычно это классическая, но при обсуждении русской народной сказки включаем фольклорную. Как вы уже заметили, во время каждого задания звучит своя музыка. Например, во время выкладывания лебедей звучит р.н.п. «Во поле береза стояла», молочную речку дети выкладывали под р.н.п. « На речке, на речке, на том бережочке», яблоню под мелодию р.н.п. «Во саду ли в огороде», а печку выкладывали под рнп«На речке, на речке, на том бережочке».

В конце занятия под песню «Будьте здоровы, живите богато » мы подвели итог, обсудили чему нас научила сказка и дети ответили на вопрос «Какая из игр сегодня помогла больше всех?» и звучит всегда один ответ «ВСЕ!» Дети, показывая, что им нравятся все игры, изображают «обнимашки» на столе. Этот прием часто используем в своей работе.