

Отчет по работе городского ресурсного центра на базе МДОУ «Детский сад «Малыш»

Подготовила старший воспитатель

Клюквина Е.А

Цель работы Ресурсного центра — повысить компетенции педагогов по использованию современных образовательных технологий, так как это является необходимым условием профессионализма педагога.

Авторская технология Воскобовича интегрирует сразу несколько «классических» технологий:

- развивающее обучение
- игровые технологии
- элементы ТРИЗ
- элементы проблемного обучения
- технологии сотрудничества
- ИКТ-технологии, если педагоги используют интерактивные доски и мультимедийные презентации.

Цель технологии «Сказочные лабиринты игры» — построение педагогического процесса, способствующего интеллектуально-творческому развитию детей в игре.

Задачи технологии:

- развитие у ребенка познавательного интереса, желание и потребности узнавать новое;
- развитие наблюдательности, исследовательского подхода к явлениям и объектам окружающей действительности;
- развитие воображения, креативности мышления (умения гибко, оригинально мыслить, видеть обыденный объект под новым углом зрения);
- гармоничное, сбалансированное развитие у детей эмоционально-образного и логического начал;
- формирование базисных представлений об окружающем мире, математических, речевых умений.

Задачи на слайде. Скажу только, что задачи, реализуемые с помощью данной технологии работают на формирование целевых ориентиров, как в раннем возрасте, так и на этапе завершения дошкольного образования.

Технология «Сказочные лабиринты игры» имеет ряд **особенностей:**

- **широкий возрастной диапазон** (с одной и той же игрой могут заниматься дети раннего возраста, дети 7 лет, а иногда и ученики начальной школы)
- **многофункциональность** (с одной стороны с помощью одной игры можно решать большое количество образовательных и воспитательных задач — с другой стороны одну задачу можно решить с помощью разных игр);
- **вариативность** (в рамках одной игры можно усложнять задачу для каждого ребёнка, ориентируясь на зону ближайшего развития, каждая игра предполагает

множество вариаций ее проигрывания, возможность придумывания все новых и новых способов занятий с ней)

- **сказочность** (вся технология построена на создании и использовании в работе с детьми «длительных» и «быстрых» сказок, обязательное условие для создания сказки — внесение в неё проблемного элемента)

- **взаимосвязь развивающих пособий** (все игры можно рассматривать как образные и фронтальные средства, а так же как графические и творческие средства, существуют четкие логические связи между играми);

- **поэтапность** (каждая развивающая игра включает в себя определённую систему, каждый новый вариант проигрывания игры или новое задание построены на основе усвоенного ранее содержания и предваряют последующий материал, «движение» по игре происходит от простого к сложному, от знакомого к неизвестному);

- **широта использования** (уникальность игр в том, что их можно использовать как в ДОУ, так и начальной школе, коррекционных учреждениях, детских развивающих центрах, в домашних условиях);

- **творческий потенциал каждой игры** (игры дают возможность придумывать и воплощать задуманное в реальности и взрослым и детям);

- **комфортность** (качество, красочность, удобство работы, методическое сопровождение, мобильность игр);

- **технология с «открытым кодом»** (ассортимент игр постоянно увеличивается, совершенствуется, изменяется).

Цель мероприятий — познакомить педагогов города с системой работы по внедрению и реализации игровой технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича в современных образовательных условиях. Из-за множества игр в технологии было сложно выстроить систему по внедрению. Мы в основном выявляли возможности игр и пособий в реализации образовательных областей. Поэтому отчуждаемого продукта на данном этапе не получилось.

На этом этапе работы центра было проведено 10 открытых образовательных мероприятий с детьми, 8 мастер-классов. На каждом семинаре подробно рассматривалось пособие и его возможности в реализации образовательной деятельности. Уделялось внимание роли педагога в игровом взаимодействии с детьми, так как воспитательное значение игры во многом зависит от профессионального мастерства педагога, от правильного методического руководства взаимоотношениями детей, от четкой организации и проведения игр.

Но практическое применение знаний педагога не всегда оказывается успешным. И порой, низкая эффективность игровой технологии связана с нарушением введения нового игрового материала в игровое пространство ребёнка.

Иногда из-за нехватки времени изучить ресурс пособия, незрелые умозаключения вообще приводят к отказу использования пособия в работе.

В 2018—2020 году ресурсный центр продолжил свою работу. К тому времени многие учреждения города приобрели игры Воскобовича. И мы запанировали

семинары-практикумы уже по использованию технологии по направлениям развития:

- ✓ Семинар-практикум «Развитие математических способностей средствами технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича»
- ✓ Семинар-практикум «Развитие речи и обучение грамоте детей дошкольного возраста средствами технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича»
- ✓ Семинар-практикум «Развитие познавательных способностей детей дошкольного возраста средствами технологии «Сказочные лабиринты игры» В.В. Воскобовича».
- ✓ Семинар-практикум «Адаптация развивающих игр В.В. Воскобовича для работы с детьми с ОВЗ»

Семинары посетили более 120 педагогов города.

Всего за время работы ресурсного центра проведено 14 открытых мероприятий и 18 мастер-классов для педагогов и специалистов города.

В этом учебном году для заинтересованных педагогов города проведены видео-семинары по использованию пособий по формированию предпосылок к обучению грамоте. Подробно рассматривались конструктивные игровые средства технологии (чудо-конструкторы, эталонные конструкторы и знаковые конструкторы).

«Образовательная идея» каждого из этих пособий состоит в применении конкретных умственных действий для достижения цели, поставленной педагогом. Каждая игра представляет собой набор задач, которые ребёнок решает с помощью фигур, цифр, спектра цветов, деталей конструктора, трафаретов, сказок и их героев.

Отчуждаемый продукт на данном этапе диск с накопленным информационным и методическим материалом и брошюра с конспектами занятий с Недели педагогического мастерства по применению конструктивных средств технологии в речевом и познавательном развитии.

Мы успешно проучили трех педагогов на тьюторских курсах по технологии Воскобовича. Теперь они пишут методические разработки, чтобы им пролонгировали статус тьютора на следующий год.

У нас есть конкретный план, как помочь педагогам использовать технологию в работе, даже если у них не весь комплект игр, потому что даже в рамках одной игры можно усложнять задачу для каждого ребёнка, ориентируясь на зону ближайшего развития. Каждая игра предполагает множество вариаций ее проигрывания, возможность придумывания все новых и новых способов занятий с ней. Это как раз одна из особенностей игр (вариативность). В дальнейшем мы планируем выпускать брошюры по использованию конкретных игр. У нас уже есть материал по «Логоформочкам» — это варианты игр, причем придуманные педагогом, с помощью детей.

Есть у нас в планах расширить использование технологии в работе с детьми с ОВЗ и поделиться опытом.

Отдельно контрольную группу мы для мониторинга не выбирали. Результат и так очевиден. Кто из педагогов применяет технологию — развитие детей на порядок выше. Приведу пример. Результаты интеллектуального конкурса Росток в группе, где работает заинтересованный педагог (уже тьютор) из 12 участников 4 победителя и 7 призеров.

Автор технологии не стоит на месте, расширяются возможности игр, добавляются пособия к комплектам игр.

Время показало (мы дружим с технологией уже 6 лет), чем больше мы работаем с играми, тем больше понимаем, что дна возможностей этих игр не видно.