Опыт работы по использованию развивающих игр В. В. Воскобовича

с детьми с ЗПР старшего дошкольного возраста.

 *Лесниченко Светлана Николаевна,*

 *Бережная Елена Георгиевна, воспитатели*

 *МБДОУ № 30 г. Азова, Ростовская область*

 *e-mail: lana.lesnichenko.77@mail.ru*

Особенность сегодняшней ситуации в системе дошкольного образования, характеризуется тем, что она происходит ряд нормативно – правовых изменений, связанный с реализацией ФГОС ДО, одним из основополагающих принципов которых является принцип интеграции образовательных областей, обуславливающих внедрение инноваций в практику педагогической деятельности. Это предполагает позитивный поворот к дошкольному детству, связанный с осознанием значимости тех образовательных ресурсов, которые в нем заложены. В соответствии с ФГОС ДО, основными задачами дошкольного обучения являются сохранение и поддержка индивидуальности ребенка, развитие индивидуальных способностей и творческого потенциала каждого ребенка как субъекта отношений с людьми, миром и самим собой (1).

 Деятельность МБДОУ№30 г. Азова ориентируется на разработку и внедрение в практику нетрадиционных подходов с применением современных образовательных технологий, обеспечивая всестороннее развитие дошкольника, в том числе и детей с ОВЗ.

 Построение вариативного развивающего образования, ориентированного на уровень развития, проявляющейся у ребенка в совместной деятельности со взрослым и более опытными сверстниками, но не актуализирующийся в его индивидуальной деятельности (зона ближайшего развития каждого ребенка), через организацию видов деятельности, способствующих развитию мышления, речи, обобщения, воображения и детского творчества, личностного, физического и художественно- эстетического развития детей(1).

 ФГОС ДО придает большое значение развитию у детей воображения, мыслительной деятельности, коммуникативных способностей, навыков взаимодействия со взрослыми и другими детьми, первоначальных навыков самопознания, самооценки и саморазвития личности.

Детство- это единственное слово, которое вызывает у взрослых самые светлые воспоминания. Это время ежедневных открытий. Это период, когда закладывается фундамент будущей личности. Игра является ведущей деятельностью детей дошкольного возраста. Высоко оценивая значение игры, В.А.Сухомлинский писал: "Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра-это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается поток представлений, понятий об окружающем мире. Игра- это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности" (2).

В игре ребенок не только познает мир, но и развивается его мышление, чувство, воля, формируются взаимоотношения со сверстниками, происходит становление самооценки и самосознания. Дети любят и должны играть! Поэтому жизнь в детском саду будет интересна для них только в том случае, когда она наполнена игрой . Мы, педагоги, должны помочь ребенку сделать эту деятельность яркой, разнообразной и познавательной. Изучив множество технологий, педагоги нашего дошкольного учреждения остановились на технологии интеллектуально-творческого развития детей 3-7 лет В.В Воскобовича "Сказочные лабиринты игры". Во- первых, нам очень понравилось, что все игры сопровождаются сказочным сюжетом. Ребенок становится действующим лицом различных таинственных и сказочных приключений , преодолевает трудности ,добиваясь успеха. Во- вторых, все игры имеют единое сказочное пространство( Фиолетовый лес) и сказочных героев. В- третьих, все игры объединены в комплекты по принципу постепенного и постоянного усложнения, что позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности. Эта технология является неотъемлемой частью системы комплексной помощи детям с ЗПР в освоении основных образовательных программ, обеспечивая необходимую коррекцию недостатков в физическом и психическом развитии воспитанников ДОУ, их социальную адаптацию. Дети получают истинное удовольствие от игр и открывают для себя все новые и новые возможности, а важная информация усваивается незаметно. Теперь игры Воскобовича- наши главные помощники! Они учат моделировать, соотносить целое с частью. Вячеслав Вадимович не просто внес вклад в альтернативную педагогику, а создал новую эпоху развивающих игр(3).Играя в них, дети становятся раскрепощенными, уверенными в себе, подготовленными к обучению в школе. Игры В. В. Воскобовича содействуют успешному развитию сенсомоторного восприятия у детей с ЗПР и органично вплетаются в коррекционно-образовательный процесс. Ребенок окружается непринужденной, веселой, интеллектуально-творческой атмосферой.  В соответствии с ФГОС дошкольного образования программой предусмотрена работа с детьми по 5 образовательным областям: социально- коммуникативное развитие, познавательное развитие, речевое развитие, художественно- эстетическое развитие, физическое развитие. Развивающие игры В.В. Воскобовича способствуют:

- эффективному развитию психических процессов( внимания, памяти, речи, воображения, мышления);

-творческому развитию детей ( игра стимулирует проявление творческих способностей ребенка);

-развитию речи детей (пополняется и активизируется словарь, формируется правильное звукопроизношение, развивается связная речь);

-социально-нравственному развитию ребенка- дошкольника( в играх ребенок проявляет чуткое отношение к товарищам, учится быть справедливым, уступать в случае необходимости, помогать в беде).

Но главная задача заключается в том, чтобы предоставить каждому ребенку возможность получать знания самостоятельно. Мы стараемся , используя каждую игру, добиваться решения нескольких образовательных задач. Незаметно для себя малыш осваивает цифры или буквы, узнает и запоминает цвет, форму, тренирует мелкую моторику рук, совершенствует речь, мышление, внимание, память, воображение. Все это способствует коррекции таких особенностей детей с ЗПР, как снижение скорости выполнения операций, низкий объем и концентрация внимания и памяти, отставание в развитии всех форм мышления. Кроме того, дети с ЗПР часто не могут осуществить полноценный анализ формы, установить симметричность, тождественность частей конструируемых фигур, расположить конструкцию на плоскости, соединить ее в единое целое. И здесь могут нам оказать помощь такие игры, как " Фонарики", "Логоформочки", "Ларчик". Так как дети с ЗПР отличаются несформированностью познавательной активности, поисковой мотивации, автором продуман момент создания у детей высокого интереса к игре. Это достигается при помощи создания сказочного сюжета и привлечения в игру сказочных персонажей. Ребята, например, с удовольствием играют не с квадратами и треугольниками , а с нетающими льдинками озера Айс и разноцветными паутинками Паука Юкка. Новое и необычное всегда привлекает малышей и лучше запоминается. Хотелось бы немного остановиться на развитии воображения дошкольников с задержкой психического развития. Дети с ОВЗ испытывают сложности как при выполнении творческих заданий, так и с созданием собственных замыслов. Первоначально воображение приобретает произвольный характер, предполагая освоение ребенком средств и приемов создания новых образов. У многих воспитанников этот процесс перехода нарушен или замедлен, отсюда возникает стереотипность, бедность образов воображения. И здесь на помощь нам приходят игры В.В. Воскобовича, поскольку в своих разработках Вячеслав Вадимович уделяет много внимания творческому моменту игры (4). "Квадрат Воскобовича", "Геоконт" , "Коврограф" дают большие возможности для развития воображения ребенка. С помощью разноцветных "паутинок" и цветных веревочек дети могут создавать разные образы и даже целые сказочные картины. В развитии эмоциональной сферы детей с ЗПР нам также помогают игры Воскобовича. Например, для передачи своего настроения ребенок может использовать веревочки и точки на "Коврографе". Используем игры практически каждое занятие. Взрослый побуждает детей дополнять содержание игры, придумывать название, сказочный сюжет, конструировать новые фигуры, узоры, предметные формы и т.д. При выборе игр руководствовались возрастными особенностями детей. Игровая технология стала одним из средств закрепления, уточнения и расширения знаний, которые дети получают в процессе непосредственно образовательной деятельности. Применение игр делает обучение занимательным, эмоциональным, помогает повысить произвольное внимание, создает предпосылки к более глубокому овладению знаниями, умениями и навыками(3).Это позволяет получать удовольствие от процесса игры и ее результата и детям, и педагогам. Данная игровая технология предполагает создание сказочного игрового пространства «Фиолетовый Лес». И такой лес появился в нашей группе. В нем живут сказочные персонажи: мудрый Ворон Метр, Малыш Гео, Пчелка Жужа, Незримка Всюсь, Паук Юк, девочка Долька, гусеница Фифа, Гусь Капитан и другие. Дети вместе с героями совершают веселые сказочные приключения, преодолевают препятствия. Путешествия и приключения в Фиолетовом Лесу создают эмоционально-положительный фон, вызывают ощущение радости и переживания, удовлетворения от игровой деятельности. Для более продуктивной работы мы учим и родителей воспитанников использовать игровые пособия для занятий с детьми дома. Для этого мы организуем консультации, мастер- классы, практические показы и демонстрации возможностей использования игрового материала.

 Игры, в которые с интересом играют наши дети.

 Кораблик "Плюх- плюх"

Для развития тактильных ощущений у детей с ЗПР мы используем в своей работе игры с корабликом "Плюх- плюх". В процессе манипуляции с шероховатыми "парусами" у детей развиваются тактильные ощущения, необходимые для формирования правильного захвата игрушек. Кроме того, формируются простейшие математические навыки, развивается логическое мышление. В игре дети учатся считать флажки, сортируют их по цвету, количеству, решают простые примеры.

"Шнур- Малыш" помогает в игровой форме развивать тонкие движения пальцев рук, глазомер, творческое воображение и логическое мышление детей, формирует усидчивость.

Игра «Геоконт» позволяет закреплять цвета, величину, а также развивать навыки конструирования и моделирования, мелкую моторику.

Игра «Волшебный квадрат» позволяет развивать внимание, память, логическое мышление, пространственное воображение. Ребята знакомятся с геометрическими понятиями: угол, диагональ, центр, геометрическими фигурами, закрепляют навыки счета. Немного фантазии, несколько движений ловких пальчиков и квадрат оживает, превращаясь в различные образы: домик, конфету, ёжика, мышку, семафор, лодочку, летучую мышь и др. В свободное время дети с удовольствием берут игровой квадрат, придумывают свои фигуры, ведь это огромные возможности для развития фантазии и воображения..

Игра «Прозрачный квадрат».

Для наших ребят прозрачные льдинки гораздо интереснее, чем обычные геометрические фигуры. Дети в удовольствием складывают разные по величине геометрические фигуры, сортируют их, конструируют фигуры по схемам из альбома, а также придумывают различных птиц, животных, транспорт и др. Игра позволяет проводить анализ геометрических фигур, их размера, объяснять соотношения целого и части.

"Волшебная восьмерка" позволяет ребенку запомнить цвета радуги, дни недели, сформировать образ отдельных букв, цифр. Например, какие элементы "Волшебной восьмерки" (палочки) нужно убрать, чтобы получилась цифра 0. Ребята при этом с удовольствием используют имена известных им гномов: Кохле, Охле, Желе, Зеле, Геле, Селе, Фи.

"Игровизор" -особое значение в развитии деятельности детей имеет пособие "Игровизор". С его помощью можно решать самые разные задачи: совершенствовать графические навыки, ориентироваться на пространстве листа, изображать фигуры по клеточкам, достраивать симметричную половину изображения, создавать зеркальное изображение. Персонажи- помощники превращают трудную работу в увлекательное путешествие, а возможность исправить ошибку формирует уверенность в самостоятельной деятельности. Для графического тренажера "Игровизор" нами разработана и активно пополняется папка с заданиями на разные темы.

"Коврограф Ларчик" - это сказки, игры и разные интересные истории. Дети с нетерпением ждут новых приключений с уже полюбившимися им персонажами, которые помогают познавать окружающий мир. Применение коврографа способствует развитию мелкой моторики, ориентировки в пространстве, развитию внимания, памяти, мышления, творческих способностей, тактильной чувствительности, стимулирует творческое развитие ребенка. Эти игры мы используем систематически. Стараемся научить детей усваивать знания с радостью. Для нас главное- не утратить детскую любознательность, вызывать стремление творить, фантазировать. Учим детей быть уверенными в себе. Мы получаем хорошие результаты: дети стали более усидчивы, внимательны, у них улучшилась моторика рук, они не испытывают сложностей с усвоением цвета, формы, величины, умением ориентироваться на плоскости. Дети часто используют игры в самостоятельной деятельности, сами придумывают новые фигуры.

Таким образом, используя игры В.В.Воскобовича в своей работе, мы сделали для себя следующие выводы:

- игры В.В.Воскобовича прекрасно подходят для интеллектуально- творческого развития детей с ЗПР;

-развивающая предметно- пространственная среда, которая создана нами, успешно стимулирует групповую и самостоятельную деятельность воспитанников.

Для себя мы определили следующие перспективы развития:

-дальнейшее освоение игровой технологии, используя все ее возможности и ресурсы;

-дальнейшее пополнение развивающей среды;

-разработка и апробирование диагностического инструментария для отслеживания результатов использования данной технологии.

   Мы уверены, что игры Воскобовича помогут нашим воспитанникам вырасти интеллектуально- развитыми, творческими, умеющими логически мыслить, успешными людьми. Применяя данную технологию, можно достичь главной цели дошкольного образования- сохранить и укрепить здоровье детей, воспитать общую культуру, развивать физические, интеллектуальные и личностные качества, сформировать предпосылки к учебной деятельности, которые обеспечат социальную успешность(2).

Список литературы:

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (приказ МО РФ от 17.10.2013 № 1155).
2. Сухомлинский В.А. Избранные педагогические сочинения: в 3 т

 /В.А.Сухомлинский.- М. : Педагогика, 1981.

1. Воскобович В.В., Харько Т.Г.Сказочные лабиринты игры. Игровая

технология интеллектуально- творческого развития детей 3-7 лет. - СПБ.,2007.

4.Борякова Н.Ю., Касицына М.А. Коррекционно- педагогическая работа в

 детском саду для детей с ЗПР. М., 2007.