Семинар-практикум для педагогов

**«Реализация ФГОС ДО и ФОП ДО средствами игровой технологи В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»**

Смертина Т.М., старший воспитатель

МАДОУ «Детский сад № 16» КГО

**Дата проведения** 20 ноября 2024 г. с 13.00 до 14.00

**Цель:** Повышение качества образования в дошкольной образовательной организации в контексте реализации ФГОС ДО ФОП ДО средствами игровой технологи В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»

Задачи:

1.Развивать интеллектуальную и творческую активность педагогов.
2.Обучить педагогов методам применения игровой технологи В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры».

3.Развивать умение определить прогнозируемый результат встречи

 (метод «Дерево ожиданий»).

**Форма проведения:** семинар-практикум.

**Участники:**педагогические работники МАДОУ «Детский сад № 16» КГО

**Ход семинара-практикума**

 **1.Упражнение «Приветствие».**

**Ход упражнения**: Участники садятся в круг и по очереди приветствуют друг друга, обязательно подчеркивая индивидуальность партнера, например: «Я рад тебя видеть, и хочу сказать, что ты выглядишь великолепно» или «Привет, ты, как всегда, энергичен и весел»

**2.Участники семинара делятся на 3 подгруппы с помощью упражнения «Мозаика».**

***Ведущая****.*Добрый день, уважаемые коллеги. Сегодня мы собрались на методическом семинаре-практикуме, на котором вам предстоит активная работа в группах и индивидуально. Материал и информацию можно будет не только увидеть и услышать, но и записать, обобщить, выделить наиболее значимые и важные моменты. И сегодня мы постараемся соотнести игровую технологию В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры» с требованиями ФГОС ДО и ФОП ДО.

**3.Метод «Дерево ожиданий».**

**Цель:**развивать умение определить прогнозируемый результат встречи.

 ***Ведущая*** Поскольку говорить сегодня мы будем об играх, то предлагаю вам тоже включиться в игру.

 Прежде чем начать вместе работать, давайте поделимся друг с другом, с каким настроением, мыслями вы пришли в игру? Какую цель вы поставили, что хотите получить в конце игры? Расскажите о ваших личных ожиданиях.

Напишите на яблочках в двух словах то, что вы ожидаете получить от нашей с вами встречи. Подойдите, пожалуйста, к дереву и прикрепите яблочки на дерево. По мере того, как ожидания будут исполняться, т.е. яблоки начнут «созревать», можно их снимать и «собирать» в корзину.

**4.Упражнение «Анограммы».**

***Ведущая.*** Следующее упражнение «Анаграммы» поможет определить основные понятия, которые будут рассмотрены на семинаре.

*Инструкция.* На экране анаграммы*,* вам нужно разгадать как можно быстрее, какое слово в ней зашифровано.

*(Няглотехоя – технология, товар- автор, теникллет - интеллект, витиераз - развитие, босностьпос - способность, казакс - сказка)*

***Ведущая****.* Вот эти слова и являются опорными для нашей сегодняшней встречи.

**Итак, тема нашего семинара «Реализация ФГОС ДО и ФОП ДО средствами игровой технологи В.В.Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»**

 В дошкольном детстве формируется характер человека, приобретаются основные умения и навыки, развивается личность. Работая с дошкольниками, нужно помнить, что любая неосторожность может привлечь за собой последствия, которые отразятся в будущем. В Российском законодательстве принят документ, непосредственно касающийся системы дошкольного образования: федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (ФГОС ДО).

 ФГОС ДО устанавливает нормы и положения, обязательные при реализации ФОП ДО образования образовательными организациями. ФГОС ДО обеспечивает стандартизацию содержания дошкольного образования для того, чтобы обеспечить каждому ребёнку равные стартовые возможности для успешного обучения в школе. Специфика дошкольного возраста такова, что достижения детей определяются не конкретными знаниями, умениями и навыками, а совокупностью личностных качеств, в том числе обеспечивающих психологическую готовность ребёнка к школе. Необходимо отметить: наиболее значимое отличие дошкольного образования от общего заключается в том, что в детском саду отсутствует жёсткая предметность. Развитие ребёнка осуществляется в игре, а не в учебной деятельности.

 Ведущими видами детской деятельности стали:………

***Назовите ведущие виды детской деятельности.***

 **(Игровая, коммуникативная, двигательная, познавательно – исследовательская, продуктивная, восприятие художественной литературы, трудовая, музыкально - художественная)**

 ***Ведущая:*** Изменяется способ организации детских видов деятельности: не руководство взрослого, а совместная (партнёрская) деятельность взрослого и ребёнка.

Реализация ФОП ДО, разработанной в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом дошкольного образования, утвержденным приказом Министерства образовании и науки Российской Федерации от 17 октября 2013 г. № 1155, в редакции приказа Министерства просвещения Российской Федерации от 08 ноября 2022 г. № 955, невозможна без внедрения в образовательный процесс современных педагогических технологий.

***Давайте вспомним, что такое образовательные технологии?***

**Педагогическая технология** (от [др.-греч.](https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%94%D1%80%D0%B5%D0%B2%D0%BD%D0%B5%D0%B3%D1%80%D0%B5%D1%87%D0%B5%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9_%D1%8F%D0%B7%D1%8B%D0%BA) τέχνη — искусство, мастерство, умение; λόγος — слово, учение) — специальный набор форм, методов, способов, приёмов обучения и воспитательных средств, системно используемых в образовательном процессе, которые гарантируют достижения педагогического результата.

***Вспомните, какие образовательные технологии используются вами в воспитательно – образовательной деятельности?***

• здоровьесберегающие технологии;

• технологии проектной деятельности

• технология исследовательской деятельности

• информационно-коммуникационные технологии;

• личностно-ориентированные технологии;

• технология портфолио дошкольника и воспитателя

• игровая технология

• технология «ТРИЗ» и др.

***Ведущая:*** Сегодня я хочу предложить еще одну технологию - игровую технологию интеллектуально-творческого развития детей «Сказочные лабиринты игры» автор Воскобович В.В.

Данная технология представляет собой модель развивающего обучения детей дошкольного возраста с поэтапным использованием игр и постепенным усложнением образовательного материала. А постоянное и постепенное усложнение игр («по спирали») позволяет поддерживать детскую деятельность в зоне оптимальной трудности.

 На нашем семинаре мы посмотрим как можно реализовать ФОП ДО средствами игровой технологии В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры». Игры раскрывают каждую из образовательных областей. Если сделать сравнительный анализ задач, которые ставит каждая область развития ребёнка, можно убедиться, что они во многом совпадают.

Для примера возьмём игру «Прозрачный квадрат, или Нетающие льдинки озера Айс».

**Определите какие задачи решает игра в каждой образовательной области. Заполните таблицу.**

|  |  |
| --- | --- |
| **Образовательная область** | **Задачи** |
| Познавательное развитие | - Развивает интеллектуальные способности и творческое воображение.- Знакомит детей с различными геометрическими формами. |
| Социально – коммуникативное развитие | - Учит играть, общаясь друг с другом. |
| Художественно – эстетическое развитие | - Составлять узоры и картины из геометрических фигур. |
| Речевое развитие | Путешествуя по лабиринтам этой игры ребёнок словесно описывает свой путь и ищет решение возникающих проблемных ситуаций (развивается связная речь). |
| Физическое развитие | Развивает мелкую моторику. |

Таким образом, только в одной игре интегрируются все области. Решаются задачи развития дошкольника, но происходит это легко в игровой форме. Причём играть ребёнок может как со взрослым, так и самостоятельно.

Чтобы убедиться в вышесказанном, попробуем соотнести технологию «Сказочные лабиринты игры» с требованиями ФГОС ДО. Проведём сравнительный анализ задач технологии и задач, которые нам ставит стандарт. Сравним задачи которые ставит перед нами ФГОС ДО с задачами, которые решает технология, требования ФГОС ДО к развивающей среде и развивающую среду, которую предлагает нам технология, сравним ожидаемые результаты.

1 команда будет анализировать и сравнивать задачи;

2 команда проанализирует развивающую среду;

3 команда – ожидаемые результаты.

**Соотнесение технологии**

**«Сказочные лабиринты игры» с ФГОС ДО**

|  |  |
| --- | --- |
| **Технология****«Сказочные лабиринты игры»** | **ФГОС ДО** |
| ***Задачи***  |
| Развивать познавательный интерес, желание и потребность узнавать новое.Развивать наблюдательность, исследовательский подход к объектам и явлениям окружающей действительности.Развивать воображение, креативность мышления (умение гибко оригинально мыслить, видеть обыкновенный объект под новым углом зрения).Развивать гармонично сбалансированное эмоционально-образное и логические начала.Формировать базисные представления (об окружающем мире), речевые умения.Строить педагогический процесс, способствующий интеллектуально-творческому развитию детей в игре. | Строить образовательный процесс на основе взаимодействия взрослых с детьми, ориентированный на интересы и возможности каждого ребёнка и учитывающий социальную ситуацию его развития.Поддерживать инициативу и самостоятельность детей в специфических видах деятельности, возможность выбора материалов, видов активности, участников совместной деятельности и общения.Строить развивающее вариативное образование, ориентированное на зону ближайшего развития.Организовывать виды деятельности, стимулирующие развитие мышления, воображения, фантазии и детского творчества. |
| ***Развивающая среда*** |
| - интеллектуально-игровой центр – объёмный или плоскостной «Фиолетовый лес», «населённый» сказочными персонажами сказок методик к развивающим играм Воскобовича (трансформируемый), способный меняться в зависимости от образовательной задачи;- один комплект игр и игровых пособий (в соответствии с возрастом детей), способный обеспечивать игровую, познавательную, исследовательскую и творческую активность воспитанников. | - должна быть содержательно насыщенной, трансформируемой, полифункциональной, вариативной, доступной и безопасной;- должна обеспечивать игровую, познавательную, исследовательскую и творческую активность всех категорий воспитанников;-трансформируемость пространства предполагает возможность изменения пространственно-предметной среды в зависимости от образовательной ситуации, в том числе от меняющихся интересов и возможностей детей. |
|  ***Ожидаемые результаты*** |
| Развитие сенсорных способностей.Совершенствование интеллекта (внимания, памяти, мышление, воображения, речи).Тренировка мелкой моторики.Освоение геометрических представлений, пространственных отношений, букв и цифр.Развитие творческих способностей.Активное взаимодействие со сверстниками и взрослыми, участие в совместных играх. Способность договариваться, учитывать интересы и чувства других, сопереживать неудачам и радоваться успехам других.Фантазирование вслух, игра звуками и словами. Хорошее понимание устной речи и способность выражать свои мысли и желания. Развитие воображения, фантазии.Овладение основными формами и видами игры. | Ребёнок проявляет инициативность и самостоятельность в разных видах деятельности – игра, общении, конструировании и др.Активно взаимодействует со сверстниками и взрослыми, участвует в совместных играх. Способен договариваться, учитывать интересы и чувства, сопереживать неудачам и радоваться успехам других, стараться разрешать конфликты. Обладает развитым воображением, которое реализуется в разных видах деятельности.Способен к фантазии, воображению, творчеству, интенсивно развивающимся и проявляющимся в игре.Владеет разными формами и видами игры.Может фантазировать вслух, играть звуками и словами.Хорошо понимает устную речь и может выражать свои мысли и желания.Развита крупная и мелкая моторика.Может контролировать свои движения и управлять ими, обладает развитой потребностью бегать, прыгать, мастерить, поделки из различных материалов. |

Кроме того, игры полностью отвечают требованиям к игрушкам для детей дошкольного возраста, а именно соответствуют техническому регламенту о безопасности продукции, предназначенной для детей. Обладают качеством полифункциональности, могут гибко использоваться в соответствии с замыслом ребёнка, сюжетом игры, способствуя развитию творчества, воображения. Игры пригодны к использованию одновременно группой воспитанников (в том числе с участием взрослого как игрового партнёра) и индивидуально. Такого рода игры несут в себе способы обучения ребёнка конструированию, ознакомлению с цветом и формой, способствуют развитию логического мышления, воображения, речи.

Применяя данную технологию, мы можем 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.

А я, в свою очередь предлагаю Вам **памятки**, которые вы можете использовать в своей работе.

Все пункты плана нашего семинара рассмотрены. У кого возникли какие-то вопросы?

 **Ведущий.** Тогда я предлагаю игру, основанную на методике трех ШЛЯП, цель которой дать характеристику предложенной на сегодняшней встрече технологии по трем направлениям. Прошу вас выбрать себе шляпы.

Ваша шляпа черная – она помогает увидеть негативные стороны события, явления или проблемы, оценить риски, ответив на вопрос: «Что вас настораживает в использовании данной технологии?

**Ведущий.** Ваша желтая шляпа помогает раскрыть ресурсы, положительные стороны: увидеть «плюсы» технологии.

**Ведущий.** Ваша красная шляпа позволяет увидеть содержание технологии в эмоциональных красках. «Какие у нас возникли чувства и эмоции, пока мы говорили о технологии В.В. Воскобовича «Сказочные лабиринты игры»?

**Метод «Дерево ожидания»**

(рефлексия)

Цель:сравнить соответствие ожидаемых результатов с результатами, полученными в ходе семинара.

 ***Ведущая:*** Закончить нашу встречу мне хотелось бы следующими словами:

В.А. Сухомлинский считал, что духовная жизнь ребенка полноценна лишь тогда, когда он живет в мире игры, сказки, музыки, фантазии, творчества. Без того он – засушенный цветок.