|  |  |
| --- | --- |
| Евдокимова И.В., старший воспитатель филиал МБДОУ- детского сада комбинированного вида «Надежда» детский сад комбинированного вида № 252 |  |

Человеческая культура возникла и

развертывается в игре, как игра.

Й.Хейзинга

**Авторская игровая технология «Пластилиновый мир»**

**Концепция технологии:** Дошкольный возраст это решающий и уникальный период, в котором закладываются основы личности ребенка, вырабатывается воля, формируется социальная компетентность. Обучение в форме игры в первую очередь это интересный и занимательный процесс для каждого ребенка. В игре, как ведущей деятельности, происходят существенные изменения личности дошкольника, освоение им общественных ролей и связей, нравственных норм поведения, его интеллектуальное и эмоциональное развитие.

Известными учеными исследователями детской игры являются А. В. Запорожец, Д. Б. Эльконин, А. П. Усова, Д. В. Менджерицкая, Р. И. Жуковская, Л. В. Артемова, С. Л. Новосёлова, Е. В. Зварыгина, Н. Я. Михайленко и другие. Несмотря на многогранность понятия «игра» мнения ученых едины в том, что игра – это важнейший вид деятельности ребёнка дошкольного возраста, одна из характерных условий детского развития. Она является потребностью развивающейся личности.

Для нашей игровой технологии «Пластилиновый мир» основополагающим является одно из ключевых понятий психологической антропологии о детско-взрослой событийной общности как «подлинном субъекте развития» в дошкольном детстве, обоснованное В.И.Слободчиковым. Важной характеристикой организации игры является именно ее событийность, понимаемая нами как наполненность пространства детско-взрослой общности ценностями и смыслами культуры, явлений, окружающей действительности ребенка. Становление картины мира ребенка происходит в детско-взрослой событийной общности. Именно событийность, ее «всеодушевляющий символизм» формирует субъектность ребенка.

Опираясь на исследования отечественных педагогов, психологов и методику «Пластилиновый город» Т.В.Волосовец, мы разработали педагогическую игровую технологию «Пластилиновый мир» ( - далее Технология), построенную на основе традиционной игры и создающую условия для отражения ребенком собственной картины мира, развитие общения и взаимодействия ребенка со взрослыми и сверстниками, готовность к совместной деятельности.

Данную технологию можно использовать для познавательного, художественно-эстетического, социально-коммуникативного, речевого и физического развития ребенка, технология позволяет в игровой форме выявить особенности социально-коммуникативного развития ребенка, уровень его социального и эмоционального интеллекта, а также сформированности у него целенаправленности и саморегуляции собственных действий.

Игровая педагогическая технология обладает коррекционным эффектом при работе с детьми, имеющими отклонения в социализации, коммуникативном и познавательном развитии.

В отличие от игр в целом игровая педагогическая технология «Пластилиновый мир» обладает существенным признаком - четко поставленной целью обучения и соответствующим ей педагогическим результатом, которые могут быть обоснованы, выделены в явном виде и характеризуются учебно-познавательной направленностью.

**Цель технологии:** создание мотивационной модели совместной воспитательно-образовательной деятельности по проектированию, организации и проведению образовательного процесса с организацией комфортных условий для всех участников образовательных отношений.

**Задачи реализации технологии:**

1. Формировать позитивные установки к труду и творчеству.
2. Развивать социальный и эмоциональный интеллект.
3. Развивать творческую, свободную личность.
4. Расширение кругозора, познавательной активности воспитанников.
5. Приобщить к нормам и ценностям общества.
6. Развивать и совершенствовать навыки речевого развития.

**Функции игровой технологии как педагогического феномена:**

**- воспитательная функция** заключается в нравственном характере игровой деятельности, в подражании нравственному образцу поведения. Воспитание осуществляется самим процессом игры, при постановке нравственных целей, требующих поиска нравственных средств, установления нравственных отношений. Игра в данном аспекте важна как сфера реализации себя как личности. Именно в этом плане важен сам процесс игры, а не ее результат, конкурентность или достижение какой-либо цели. Процесс игры это в первую очередь пространство самореализации личности ребенка;

**- информационно-обучающая функция** проявляется в стимулировании развития творческого мышления игроков, посредством их участия в квазипрактической, деятельности, с возможностью параллельного оценивания и рефлексии успеха применения теоретических знаний на практике;

**- мотивационно-побудительная функция** заключается в высоком эмоциональном воздействии игры на участников, развитии у них азарта, стремления к успеху и интересу;

**- рефлексивно-оценочная функция** заключается в рефлексии каждым участником игры своего места в ней, действий и способа мышления; соотнесения себя и своей деятельности с деятельностью и способами действия других игроков; в оценке участников игры, ее результатов;

**- функция организации и управления познавательной деятельностью** реализуется в соответствии с планируемой тематикой занятий, их направленностью и решаемыми задачами, а так же индивидуальными интересами детей и родительской общественностью;

**- диагностическая функция** реализуется посредством проявления в игровой позиции, реального "я", каждого участника и возможности построения на этом, посредством наблюдения, определенных выводов;

**- коррекционная функция** – проявляется в социальной ценности межличностного общения, в осмыслении посредством затруднений и находок, ценности себя и другого, в приобретении способности ставить себя на место другого с целью самооценки и последующей коррекции собственной деятельности;

- **коммуникативная функция** – игра вводит игроков в реальный контекст сложнейших человеческих отношений, явлений способствует освоению общения, развитию речевых структур воспитанников. Эта функция заключается в синтезе усвоения речевой культуры, потенциала воспитания и формирования личности, позволяющей функционировать в качестве полноправного члена коллектива.

**Основные принципы игровой технологии:**

1. **Отсутствие принуждения любой  формы  при  вовлечении  детей  в игру**. Свободная развивающая деятельность, предпринимаемая лишь по желанию ребенка, ради удовольствия от самого процесса деятельности, а не только от результата.
2. **Принцип развития игровой динамики.** Реализуется через правила игры, которые могут стимулировать развитие игрового сюжета. Наличие прямых или косвенных правил, отражающих содержание игры, логическую и временную последовательность ее развития. Каждый ребенок имеет свой творческий почерк освоения правил игры. Ведущий игры призван, сохраняя нормативную ее схему, стимулировать творчество играющих, которое поддерживает динамику игры.
3. **Принцип поддержания игровой атмосферы.**  Поддержание реальных чувств детей. Этому способствует стимулирующий эффект соперничества, условия игрового общения; снятие всех моментов, провоцирующих на конфликты; расширение игрового ассортимента различных аксессуаров; расширение и обогащение репертуара детской игры; разработка новых игровых сценариев, игровых макетов, моделирования различных явлений.
4. **Принцип взаимосвязи игровой  и  неигровой  деятельности.**  Для педагогов важен перенос основного смысла игровых действий в реальный жизненный опыт детей.
5. **Принцип перехода от простейших игр к сложным игровым  формам.** Необходимо движение к более сложным развивающим моделям игры, которые предоставляют детям возможность самим выбирать линии поведения, которые расширяют сферу установления контактов, предоставляют возможности афишировать себя, утверждать себя, раскрывать себя.

**Механизм технологии**

 **Социальное развитие ребенка через:**

1. представление об окружающем мире, событиях происходящих в близком окружении ребенка, о традициях и культурных практиках, о себе, о людях;
2. отношение к ним;
3. активное проявление, выражающееся в создании игрового пространства - интерпретации картины мира из различных пластилиновых элементов в зависимости от цели игры;
4. осуществление игровых действий, проигрывание различных ситуаций.

**Технология проведения игры:**

**Материал:** в качестве основного материала детям предлагается пластилин,дополнительным материалом может быть по необходимости: картон, цветная бумага и предметы декорирования (бусины, пуговицы, камушки, веточки и т.д.). В качестве подставки для построек используется плотный картон, досочки для лепки или специально созданный подиум.

**Первый этап (подготовка к игре)**

**1. Организация информационного пространства для создания игрового макета:** на данном этапе педагог совместно с детьми:

- определяют тему\направление изучения социально-культурного явления\наследия, исторического события, объекта исследования и формулируют цель создания макета;

- подбирают информацию по изучаемому явлению: устные сообщения родителей, педагогов; теоретические, наглядные, технические источники информации;

- обобщают полученную информацию по теме игрового макета: анализ, синтез, уточнение, обобщение полученной информации; <https://cloud.mail.ru/public/Tv7a/CLpwdoEvx>

**2. Составление плана игровой деятельности:**

- обсуждают игровой замысел: основы для составления игровой модели или макета, состав участников игры, распределение ролей, примерный сценарий;

- определяют базовый набор фигур и стартовых элементов для лепки в соответствии с изучаемым феноменом;

- обсуждают способ лепки и детально прорабатывают образ персонажей и базовых фигур.

На данном этапе дополнительно могут быть использованы:

- педагогические методы: мнемотехника; метод провокации и ям; эвристические беседы; постановка и решение вопросов проблемного характера; метод художественного слова; дидактические игры; игровые, обучающие и творчески развивающие ситуации; «Погружение» в краски, звуки, запахи и образы природы.

- педагогические формы: утро радостных встреч, клуб любознательных, интервьюирование, экскурсии\видеоэкскурсии.

- педагогические технологии: информационно-коммуникационные технологии, технология исследовательской деятельности, технология проектной деятельности.

**Второй этап (проведение игры)**

1. **Создание базовых компонентов для игры.** Каждый ребенок совместно с педагогом создает пластичную интерпретацию изучаемого феномена из отдельных базовых элементов. Дети не ограничены выбором цвета пластилина для создания элементов. Выбор лепки персонажей, элементов и атрибутов, а также их цветовая гамма – самостоятельное решение ребенка. Педагог на данном этапе дополняет макет более сложными элементами декора.
2. **Создание макета социальной среды, картины мира**: улицы, реки, леса, села, города, построек, таких как детский сад, школа, аквариум, зоопарк и т.д.

- дети активно включаются в строительство из пластилина различных объектов, объединяя общее пространство в единый макет. Дети постепенно переходят от самостоятельной работы по созданию своего героя или обустройства своей части игрового макета к совместной работе по обустройству социума;

- во время лепки педагог задает различные вопросы, комментирует деятельность детей, мотивируя тем самым деятельность детей. Дети охотно отвечают, что они лепят, зачем это элемент нужен и почему без него не обойтись в игре. Тем самым дети не просто создают совместный макет, они создают социум. Для этой стадии игры характерно переключение интереса ребенка от собственного мира на проблемы социума. Проявляются половозрастные особенности детей; <https://cloud.mail.ru/public/BV68/4XZfwwN71>

- педагог рассказывает о происхождении того или иного явления, предлагает еще раз обсудить макет с детьми инициируя детей на диалог.



**3. Проведение игры:**

- разыгрывание учебной ситуации с детьми в игровом макете. На этом этапе начинает проявляться импровизированность игры. Каждый ребенок самостоятельно разрабатывает свою линию поведения. Очевидной становится личная картина мира каждого ребенка. Появляются новые связи и отношения;

- индивидуальные игры детей с макетом. С этого момента игра с макетом становится индивидуальной. На протяжении продолжительного времени макет находится в групповом помещении, и дети играют в нем фигурками, дополняют различными на их взгляд не достающими элементами.

На протяжении работы над созданием макета каждый ребенок не просто проходит путь от создания своего индивидуального дома, зоопарка, аквариума, родной улицы, празднования народного праздника и т.д., но и буквально проживает историю созданного им творения из пластилина.

На данном этапе дополнительно могут быть использованы:

- педагогические методы: макетирование, моделирование, коллекционирование, метод символичной аналогии, метод имитации, обмен мнениями, метод неподготовленного диалога, рифмованние, рассуждение, речевые ситуации, пластелинография, лепка, конструирование, оригами, событийная игра.

- педагогические формы: сказочная лаборатория, творческая мастерская, «занятия-путешествия», деловой театр, ток-шоу, коллективное дело.

- педагогические технологии: технология проблемного обучения, информационно-коммуникативные технологии, технология развития навыков сотрудничества

**Третий этап. (подведение итогов игры):**

1. **Обобщение результатов игры: на данном этапе происходит рефлексия (**сами участники игры формулируют предложения по совершенствованию игровой деятельности).
2. **Представление игрового макета участникам образовательных отношений.** Игровой макет дети представляют родителям, воспитанникам других групп: рассказывают об истории создания макета и фигурах, которые были использованы, подводят итоги. <https://cloud.mail.ru/public/XD5H/mYkA6LBQ7>

На данном этапе дополнительно могут быть использованы:

- педагогические методы: устный журнал, альбом неожиданных решений, рефлексивный круг.

- педагогические формы: клуб любознательных, детская журналистика (выпуск новостей, радиоэфир).

- педагогические технологии: технология проблемного обучения, информационно-коммуникативные технологии, технология развития навыков сотрудничества

Игровая педагогическая технология «Пластилиновый мир» может быть использована в коррекционном процессе с детьми старшего дошкольного возраста по коррекции тяжелых нарушений речи и коррекции процессов социализации, так как имеет коррекционные возможности в сфере социально-коммуникативного развития детей:

1. Отталкиваясь от заданных форм, дети выстраивают свои миры, свои отношения и перспективы. Связи и отношения, в которые ребенок вступает, выстраивая свой мир, оказывается отражением его социальных установок и устремлений. Созданные пластилиновые картины мира показывают педагогам-психологам сложную картину внутреннего мира ребенка и позволяют непринуждённо скорректировать/сформировать качества психики и личности ребенка, а так же:

- моделировать систему социальных отношений ребенка в наглядно-действенной форме в особых игровых условиях;

- корректировать позиции ребенка в направлении преодоления познавательного и личностного эгоцентризма и последовательной децентрации, благодаря чему происходит осознание собственного "Я" в игре и возрастает мера социальной компетентности и способности к разрешению проблемных ситуаций;

- формировать (наряду с игровыми) реальные отношения как равноправные партнерские отношения сотрудничества и кооперации между ребенком и сверстником, обеспечивающие возможность позитивного личностного развития;

- организовать поэтапную отработку в игре новых, более адекватных способов ориентировки ребенка в проблемных ситуациях, их интериоризации и усвоение;

- организовать ориентировку ребенка на выделение переживаемых им эмоциональных состояний и обеспечение их осознания благодаря вербализации и соответственно осознанию смысла проблемной ситуации, формирование ее новых значений;

- формировать способности ребенка к произвольной регуляции деятельности на основе подчинения поведения системе правил, регулирующих выполнение роли и правил, а также поведение в социуме.

1. В создании ребенком образа из пластилина особенно велика роль слова. Речь помогает ребенку выявить его мысли, чувства, согласовывать свои действия. Развитие целенаправленности связано с речевым развитием, с возрастающей способностью облекать в свои слова замыслы. В ходе игры ребенок вслух разговаривает со сверстниками, либо с игрушками, а также подражает звукам (гудок парохода, рев мотора) и голосам зверей (лай собаки, ржание лошади).

Педагог во время игры много разговаривает с детьми, в результате этого даже у не говорящего ребенка возникает потребность в речевом общении (спросить о чем-то, сообщить что-то). Педагог побуждает детей к вопросам по поводу той или иной пластилиновой игрушки, таким образом, развивая их речевую активность. Воспроизведение в игре отдельных сторон окружающей действительности требует активного применения вербальных средств: для обозначения предметов, действий и отношений.

Использование технологии в коррекционном процессе позволяет педагогу (учителю-логопеду) в игровой форме развивать у детей:

- связную речь: игра способствует формированию связной речи, так как в процессе игры дети накапливают необходимый запас слов, приобретают умение выражать свои мысли наиболее полно и связно, учатся правильно использовать в своей речи грамматические формы;

- активный и пассивный словарь: в процессе игровых действий с пластилиновыми героями происходит обогащение словарного запаса детей, как путём накопления новых слов, являющихся различными частями речи, так и за счёт развития умения активно пользоваться различными способами словообразования; дальнейшим развитием и совершенствованием грамматического оформления связной речи путём овладения детьми словосочетаниями, связью слов в предложении; установлением связности и последовательности высказываний;

- грамматический строй речи: в процессе пластилиновой игры ребенок накапливает необходимый запас слов, постепенно овладевает способами выражения в слове определённого содержания, приобретая в конечном итоге умение выражать свои мысли более точно и полно, простыми и распространёнными предложениями, правильно использовать грамматические формы рода, числа, падежа;

- фонетико-фонематические процессы: в процессе игры с различными фигурами пластилинового мира постепенно осуществляется устранение недостатков звукопроизношения; развитие фонематического восприятия, фонематических представлений; закрепление уровня фонематического анализа и синтеза, и постепенное подведение к устойчивому автоматизированному навыку; развитие умения различать и сопоставлять систему дифференциальных (акустико-артикуляционных) признаков звуков;

- звукопроизношение: Артикуляционная гимнастика является неотъемлемой частью игровых действий ребенка в игровом пространстве «Пластилинового мира». В процессе устранения дефектов звукопроизношения придается большое значение развитию четких представлений с помощью обыгрывания и озвучивания игровых персонажей о звуковом составе слова, умению выделить звуки из слова, определить место этих звуков, уточнению смыслоразличительной функции фонемы.