

Рецензия

на методические рекомендации

«Инновационные развивающие технологии в работе с детьми дошкольного
возраста» воспитателя МБДОУ детский сад № 10
муниципального образования Каневской район
Бутенко Наталии Николаевны

Представленные методические рекомендации посвящены проблеме, интереса ребёнка к образовательной, познавательной деятельности в игровой форме. Стандартные схемы построения мотивации к познавательной активности, к выполнению каких-либо действий в ходе решения образовательных задач становятся обыденными, порой даже не столь интересными для детей.

Для мотивации и более эффективного обучения детей, автор предлагает использовать инновационные развивающие технологии, такие как «бокс технология»: мэджик-бокс, бокс-трансформер, лут-бокс.

Педагог на своём опыте работы показывает результативность использования бокс-технологий, которая помогает быстро и эффективно усвоить новую информацию и закрепить пройденный материал в занимательно-игровой форме, это позволяет ребёнку быть соучастником всего процесса, на любом из его этапов, отвечая всем требованиям ФГОС ДО к предметно-развивающей среде.

Ценность данной технологии заключается в том, что ребёнок учится мыслить, анализировать, сравнивать, самостоятельно подбирать нужный материал, делать выводы и заключения. А наличие сюрпризного момента, позволяет мотивировать познавательный интерес на протяжении всей образовательной деятельности. Подход автора интересен и нестандартен, а представленные наработки действительно важные и нужные в практике дошкольного развития и воспитания.

Методические рекомендации автора представляют собой описание нескольких видов боксов, с рекомендациями по использованию, а также презентация в pdf-формате. Методическая разработка грамотно составлена, и доступно изложена. Разработка перспективна и оригинальна. Систематическое применение данной технологии способствует успешному решению образовательных и воспитательных задач и повышает уровень профессионального мастерства педагога.

Таким образом, разработка **Бутенко Наталии Николаевны** рекомендуется для практической деятельности педагогов и психологов дошкольных образовательных учреждений.

15.05.2023 г.

Рецензент.

Кандидат педагогических наук, доцент
кафедры профессиональной педагогики,
психологии и физической культуры
КубГУ, филиал в г. Славянск-на-Кубани



М. Р. Морозов

*Юлия Морозова М. Р. Морозова
Специалист ОК ЗЕТУ (Ивановский Ю.И.)*

Методическая разработка

**«Инновационные развивающие технологии в работе с детьми дошкольного
возраста» воспитателя МБДОУ детский сад № 10
муниципального образования Каневской район**

Бутенко Наталии Николаевны

2023 г.

Пояснительная записка.

Актуальность методической разработки.

Современные авторы педагогического и психологического направления отмечают, что новые подходы к системе дошкольного образования требуют создания инновационных технологий, программ и методических разработок. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования нацелен на реализацию качественно новой личностно-ориентированной развивающей модели воспитания и обучения, на развитие личности дошкольника, его познавательных способностей. Познавательные способности обеспечат успех любой деятельности детей дошкольного возраста. Познавательные способности – это индивидуальная особенность человека, направленная на познание мира, окружающего нас, развивающаяся под воздействием условий и факторов в деятельности, к ним относят интеллектуальные, сенсорные и творческие способности.

Игровая инновационная технология – это организация педагогического процесса в форме различных педагогических игр, формы взаимодействия педагога и детей через реализацию определенного сюжета (игры, сказки, спектакля).

Развитие познавательной деятельности необходимо для проявления интереса дошкольников к учению, желанию самостоятельно добывать знания, тренировать память, мышление, воображение, что в свою очередь создает условия для формирования ключевых воспитательных компетенций в рамках реализации Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования

Цель разработки: теоретически и практически обосновать необходимость развития инновационных технологий в познавательной деятельности у дошкольников.

Задачи методической разработки.

- Развивать образное мышление, воображение и интерес дошкольников к творчеству.
- Развивать инициативность и любознательность дошкольников.
- Актуализировать представления об окружающем мире.
- Совершенствовать навыки совместной деятельности и общения со сверстниками и взрослыми.

Результативность:

- у детей пробуждается интерес,
- развиваются самопознание и самореализация,

- формируется культура сотрудничества,
- совершенствуются навыки социализации,
- развиваются коммуникативные навыки.

Применение игровых инновационных технологий мы использовали на основе технологии мэджикбокс, бокс-трансформер, лут-бокс в игровом пространстве ДОУ.

Для игры нам понадобится готовый мэджик-бокс. Эти дидактические пособия имеют яркое оформление, четкую структуру и в идеале разрабатываются специально под конкретного ребенка с его уровнем знаний.

Данный вид деятельности обеспечивает игровую, познавательную, исследовательскую и творческую деятельность воспитанников, в результате которой ребёнок может сам собирать и организовывать информацию, выбирать задания, которые ему под силу.

Мэджик - боксы - это самодельная коробочка или можно сказать подобие кейса, с различным набором материалов на определенную тему. Все материалы из мэджик – бокса расположены в различных окошках, домиках и кармашках, в них находятся различные детали, которые ребенок может доставать, перекладывать, складывать по своему усмотрению.

Мэджик - бокс помогает изучить и закрепить пройденный материал. Данную технологию можно применять в любой образовательной области. Большинство педагогов-дошкольников активно используют мэджик-боксы в качестве дидактического пособия для развития познавательных и речевых способностей детей.

Мне бы хотелось обратить сегодня ваше внимание на возможности данной технологии по развитию игровой и творческой активности дошкольников. Для начала игры можно использовать ритуал, тогда вхождение в игровую обстановку произойдет быстрее. Это может быть словесный ритуал: «Раз, два, раз, два – начинается игра!». Это может быть ритуал определенное действие: взмах волшебной палочки, звук колокольчика, поворот вокруг себя и т. д. На начальном этапе воспитатель начинает игру первым, оставаясь при этом равным партнером для детей.

Каждый ребенок, как и воспитатель, выбирает себе одну фигурку и действует в игре от лица этого персонажа. После того как выбраны персонажи все располагаются вокруг бокса и представляются от лица персонажа: кто они, что они любят. Например, я – мальчик, люблю играть в мяч и читать книжки. Затем педагог приглашает детей в игровое пространство, где персонажи попадают в разные ситуации, узнают что-то новое и применяют свои знания, чтобы решить определенные задачи.

Воспитатель описывает то, что происходит в мире игры: например, если игра проходит летом, педагог говорит, что все вокруг зеленое, цветут цветы, поют птички.

Воспитатель проводит детей по сюжету, предлагает дополнять игровой мир поделками, например, из пластилина, прятать персонажей в их домики, ходить в гости. Детям можно предложить высказывать догадки или пожелания, что будет ждать их дальше. В дальнейшем, когда дети овладели азами методики, воспитатель может предложить им объединить два сюжета, т.е. два бокса. Например, отправившись в лес, они могут «выйти» из леса в другое игровое пространство – к бабушке в деревню или оказаться на берегу моря. На этом этапе воспитатель передает инициативу детям.

Постепенно в игру вводятся дополнительные фигурки не только людей, но и животных, чтобы повторить их повадки, голоса, следы, особенности питания, а также фантастических, сказочных персонажей. Можно поместить их даже в одно игровое поле. Один и тот же ребенок может уже играть от лица разных персонажей, дети могут меняться ролями в процессе игры, проявлять инициативу, самостоятельно строить сюжет.

Персонажи используют бокс как игровое пространство, но в то же время «выходят» за его пределы: к примеру, тушат пожар, или собирают урожай, или чинят что-то – неправильный сигнал светофора, сломанную скамейку и т.п. В ходе игры можно задавать детям вопросы, комментировать действия персонажей, предлагать детям высказывать мнение, как они могут решить ту или иную ситуацию.

Бокс должен содержать в себе:

- Сюжетную часть (совокупность действий, событий);
- Информационную часть (вспомогательная информация, необходимая для анализа ситуации: научные, методические, статистические, нормативные материалы для решения бокса);
- Методическую часть (вопросы, задания по анализу бокса).

Рассмотрим конкретные примеры. Например, мэдрик-бокс «Насекомые». Помимо закрепления знаний детей по данной теме, он дает возможность педагогу организовать несколько вариантов творческих игр, используя разные сюжеты, связанные с обеспечением безопасности в различных опасных жизненных ситуациях: пожар, наводнение, оказание помощи пострадавшим, спасение людей и животных и т.д.

Режиссерская игра включает.

- Наличие сюжета.
- Манипуляции с персонажами.
- Решение педагогических задач.
- «Режиссирование» (придумывание) игры ребенком.

- Распределение ролей.
- Действия выполняются с помощью предметов.

В самом начале ребенок самостоятельно выбирает сюжет из пережитых событий, из прочитанных произведений, из фильмов, мультфильмов и т. д., может объединить их в один сюжет.

Подбирая декорации для предстоящего действия, ребенок самостоятельно решает, где будут разворачиваться дальнейшие события, в каком месте, какие пространственные маркеры наиболее точно подходят для сюжета игры. Ковер может быть поляной, дорогой, морем или полем для военных действий. Стол, накрытый покрывалом, прекрасно подходит для «спектакля», действие которого происходит в пещере или в палатке, а может это подземелье.

Манипулируя персонажами, ребенок самостоятельно озвучивает героев. Он управляет игрушками, строит диалоги с другими героями, воплощает собственные замыслы, переносит приобретенный собственный опыт контакта с окружающим миром на развитие сюжета.

В процессе игры голос и интонация может меняться в зависимости от обстоятельств, нередко происходит имитация и пародирование звуков и голосов. Это ли не детское творчество? Игрушки и предметы-заместители в режиссерской игре являются артистами, которых ребенок наделяет определенными качествами, свойствами, характерами. Это могут быть куколки, солдатики, мелкие животные, персонажи из мультфильмов.

Добавляя их по ходу игры в предложенный мэджикбокс ребенок развивает сюжет игры, повышает свою игровую активность. Технология мэджик-бокс также успешно помогает решать задачи ранней допрофессиональной ориентации дошкольников, знакомить детей с профессиями взрослых.

Таким образом, мэджик-бокс:

- полифункционален,
- пригоден к использованию одновременно группой детей,
- обладает дидактическими свойствами,
- вариативен,
- структура и содержание доступны детям дошкольного возраста.

Второй инновационной технологией считается лут-бокс.

Слово лут-бокс (lootbox) состоит из двух английских слов – loot (добыча, награбленное добро) и box (коробка). В играх термином «лут» обозначают предметы

(полезные и бесполезные), которые даются за выполнение заданий или победу над противниками. Можно сказать, что это просто предметы из игры.

Говоря простыми словами, лут-боксы – это коробки или сундуки, из которых с определённой вероятностью может упасть один или несколько игровых предметов из заранее определённого списка. Этот список, а также вероятность выпадения того или иного предмета крайне редко показывается игроку, что не устраивает правительство ряда европейских стран. Оно и понятно, ведь, учитывая специфику получения предметов, лут-боксы можно приравнять к азартным играм. И тут можно заявить, что во многих играх с противников лут выпадает так же – случайным образом с определённой вероятностью. Но с лут-боксами всё несколько сложнее, ведь в подавляющем большинстве игр их можно купить за реальные деньги.

Получается, что при помощи микроплатежей Вы получаете в игре сундук со случайной наградой, из которого может выпасть не то, что Вам действительно нужно. И Вы купите ещё один сундук, а затем – ещё один. Иногда сундуки даются за выполнение заданий или их можно купить за игровые деньги, но всё это есть лишь для затравки – чтобы игрок ознакомился с механикой.

Предметы в лут-боксах могут быть разными – чисто «косметикой» или же реально полезными вещами, которые способны усилить персонажа или игрока в целом. Яркий пример – серия Fifa, в главном режиме которой (Ultimate Team) игрок собирает свой футбольный клуб, а получить лучших игроков может при помощи лут-боксов (наборов игроков), из которых выпадают карточки нужных (или ненужных) футболистов. У того, кто покупает наборы за реальные деньги, шансы быстро собрать очень сильный клуб намного выше, чем у игроков, брезгующих лут-боксами и микроплатежами.

Важной особенностью лут-боксов является красота их открытия. Медленно и постепенно, под эпичную музыку и приятные звуки, с фейерверками и иными графическими приятностями. Это делает открытие лутбоксов действительно приятным занятием.

Третьим инновационным практическим материалом является куб-трансформер.

Для педагогов универсальным средством совершенствования всех сторон познавательного и речевого развития детей дошкольного возраста стало использование игры «Куб–трансформер» в процессе игровой деятельности с детьми данной категории.

Ведущая педагогическая идея заключается в определении эффективных путей развития познавательно-речевой деятельности детей дошкольного возраста посредством применения дидактических игр «Куб-трансформер».

Новизна заключается в создании системы применения дидактической игры «Куб-трансформер» в условиях детского сада.

Характеристика условий, в которых возможно применение материала. Данная дидактическая игра может использоваться воспитателями дошкольных образовательных учреждений, центров психолого-педагогической, медицинской и социальной помощи в работе с детьми дошкольного возраста, в том числе с детьми с ограниченными возможностями здоровья. Также данное пособие будет полезно родителям, обеспечивающим получение детьми дошкольного образования в форме семейного воспитания.

Основной **целью** является создание условий для развития познавательно-речевой деятельности детей дошкольного возраста.

Достижение данной цели предполагает решение следующих **задач**:

- развивать познавательные процессы (восприятие, внимание, память, мышление, воображение);
- развивать лексико-грамматический строй речи;
- закреплять навык словообразования и словоизменения;
- расширять и активизировать словарь;
- развивать связную речь;
- формировать у детей представления об окружающем мире;
- развивать тактильные ощущения детей, мелкую моторику пальцев рук;
- воспитывать уверенность в себе.

Описание оборудования. «Куб-трансформер» представляет собой 8 пластиковых кубиков (4x4x4 см), обклеенных цветными картинками. На одном кубике 6 граней, на каждой из которых располагается своя индивидуальная картинка. Детали куба трансформируются, раскладываются, что позволяет использовать данное пособие в соответствии с определенной лексической темой («Овощи», «Фрукты», «Фрукты-овощи», «Домашние животные», «Деревья», «Насекомые», «Посуда», «Одежда», «Обувь», «Одежда-обувь», «Морские обитатели», «Птицы», «Цветы», «Деревья и цветы») или решаемой задачей.

Пособие «Куб-трансформер» обладает рядом особенностей:

- многофункциональность – решает множество образовательных задач, позволяет использовать различные вариации игр и упражнений с детьми;
- трансформируемость – легко раскладывается, что позволяет менять картинки в соответствии с различными лексическими темами и решаемыми задачами;

- компактность – относительно небольшие размеры позволяют использовать пособие в различных условиях;
- наглядность – позволяет ребенку зрительно соотнести картинку с понятиями «слово», научиться работать с ними, что особенно важно для дошкольников, поскольку мыслительные задачи у них решаются с преобладающей ролью внешних средств, наглядный материал усваивается лучше вербального;
- мотивация – различные комбинации картинок, неожиданность предъявляемых стимулов позволяет установить контакт с ребенком, создать эмоционально благоприятную ситуацию, способствующую развитию речевого общения;
- широкий возрастной диапазон применения – от 3 до 7 лет.

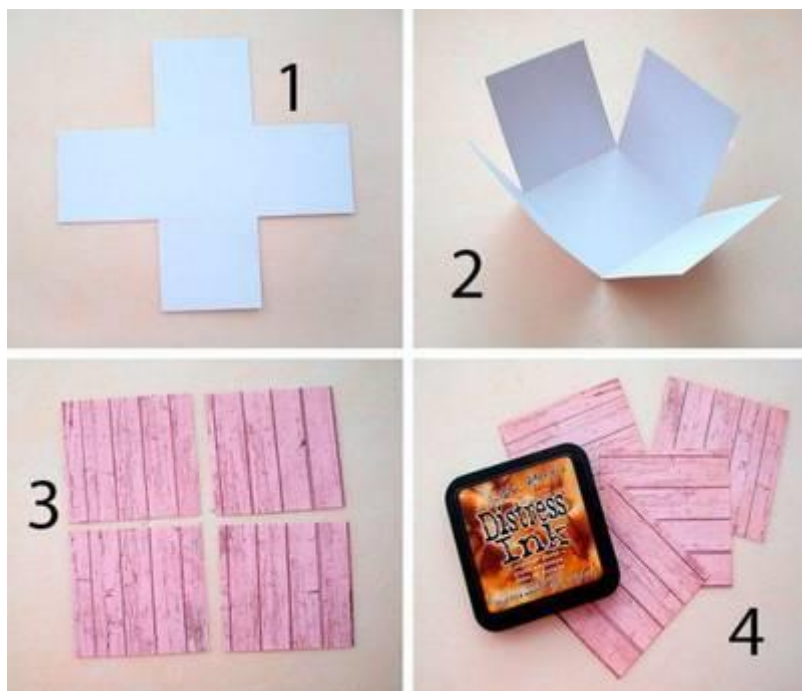
Список литературы.

- 1 Исакова, Н. В. Развитие познавательных процессов у старших дошкольников через экспериментальную деятельность / Н. В. Исакова // Детство-Пресс, – 2013. – №15. – С. 44.
- 2 Карпичева, Е. Л. Роль экспериментальной деятельности в познавательном развитии дошкольника / Е. Л. Карпичева // Дошкольная педагогика, – 2012. – №4. – С. 28–31.
- 3 Киреева, М. М. Экспериментируем вместе! / М. М. Киреева // Детский сад от А до Я. – № 1. – № 1 (67), – 2014. – С. 84–92.
- 4 Левашева, И. И. Особенности учебно-познавательной компетенции старших дошкольников /И. И. Левашева. Вектор науки ТГУ //Серия: Педагогика, психология, – 2011. – № 3(6). – С.133–135.

Приложение 1 Содержание работы по инновационным технологиям

Вам понадобится: плотная белая бумага, скрап бумага розовых оттенков, карандаш, ножницы, линейка, не пишущая ручка, клей момент, дистресс-чернила, элементы декорирования – кружево, шебби-лента, наклейки, цветочки, ягодки и подарок-сюрприз на ваш выбор.

1. Размер коробочки 7 см: сделайте крест из 5-ти квадратов, стороны которых по 7 см.



2. Прочертите места сгибов не пишущей ручкой и поднимите квадраты вверх, формируя коробочку.

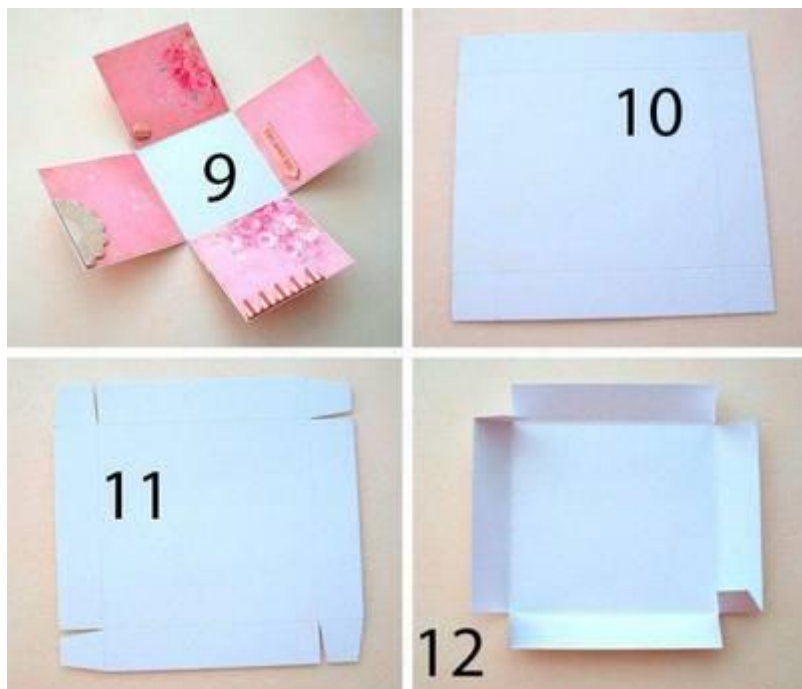
3. Вырежьте из скрапбумаги 4 квадрата размером 6,8см.



4. Затонируйте края квадратов чернилами и приклейте кружево на каждый квадратик.

5. Обклейте квадратами заготовку коробки с лицевой стороны.

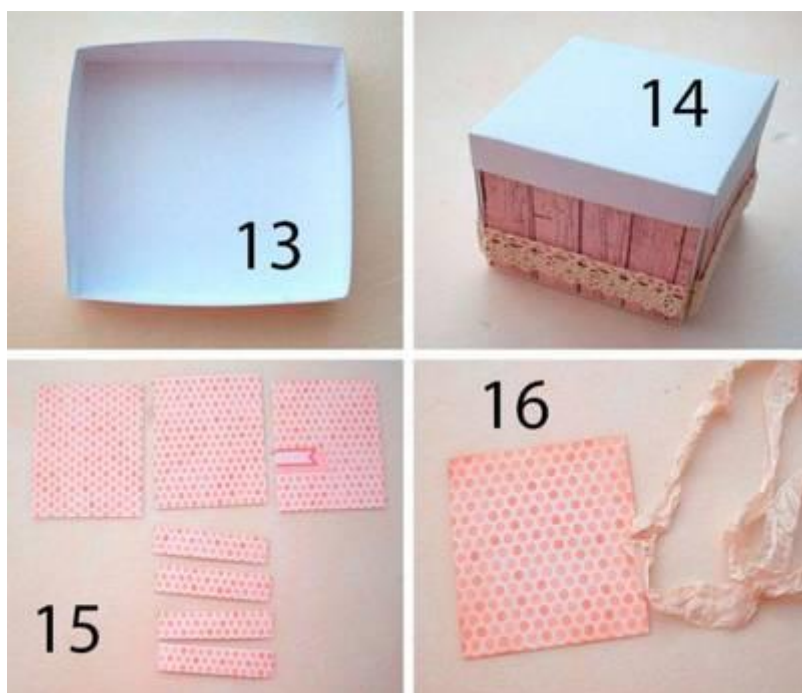
6. Подготовьте 4 квадрата размером 6,8 см из другой скрапбумаги.



7. Затонируйте краешки квадратов, украсьте наклейками и обклейте внутренние стенки коробки.

8. Сделайте крышечку таким способом: подготовьте квадрат стороны которого 10,1 см.

9. Расчертите стороны крышечки 7,1 см и высоту крышечки – 1,5 см, затем вырежьте, как показано на изображении.



10. Прочертите места сгибов не пишущей ручкой, сложите и склейте крышечку.

11. Вырежьте детали для крышечки из скрапбумаги таких размеров: торцы крышечки – 6,9x1,3 см; три квадрата – 6,9 см.



12. Затонируйте детали и отложите в сторону.

13. Подготовьте квадрат и 2 отрезка шебби-ленты, приклейте ленты с обратной стороны квадрата, затем приклейте на дно коробки и завяжите бантик.



14. Обклейте деталями из скрапбумаги крышечку коробки.

15. Украсьте крышечку на свой вкус и поместите сюрприз внутрь коробочки.

Приложение 2 «Куб-трансформер»

На примере темы «Овощи» и темы для закрепления пройденного материала «Фрукты-овощи» мы рассмотрим, как работать с кубом. Более подробное описание игр и упражнений по лексическим темам представлено в авторской картотеке «Игры по речевому и познавательному развитию для детей дошкольного возраста».

Тема «Овощи»

Цель: развитие лексико-грамматических категорий и обогащение словаря детей по теме «Овощи».

Задачи:

- развивать умение у детей образовывать существительные с уменьшительно-ласкательным значением;
- упражнять детей в образовании относительных прилагательных, согласовании прилагательных с существительными;
- совершенствовать грамматический строй речи;

- активизировать словарный запас по теме «Овощи»;
- закрепить умение детей согласовывать числительное с прилагательным и существительным;
- развивать мелкую моторику, восприятие, память, внимание, мышление, воображение.

Организация игрового пространства. Педагог делает раскладку на кубе так, чтобы были видны грани с картинками по теме «Овощи» и предлагает детям ряд разнообразных игр и упражнений, которые выполняются, сидя за столом или на полу.

Раскладка на тему «Овощи»

Игра: «Назови ласково»

Дети образуют существительные с уменьшительно-ласкательным значением.

Огурец — *огурчик*, помидор — *помидорчик*, капуста — *капусточка*, перец — *перчик*.

Игра: «Узнай по описанию»

Дети подбирают к ряду слов-признаков слово-предмет.

Круглый, красный, сочный, полезный, мягкий. (*Помидор.*)

Овальный, зеленый, вкусный, шершавый, твердый. (*Огурец.*)

Круглая, зеленая, твердая, сочная. (*Капуста.*)

Треугольный, красный, твердый, витаминный. (*Перец.*)

Игра: «Какой, какая, какое?»

Дети образуют относительные прилагательные. Сок из помидоров — *томатный* и т.д. Суп из овощей — *овощной*. Грядка с огурцами — *огуречная*. Пирог из капусты — *капустный*. И т.д. с названиями остальных овощей.

Игра: «Сосчитай»

Дети согласовывают числительное 1, 2, 5 с прилагательным и существительным.

Один красный помидор, два красных помидора, много красных помидоров.

Одна сочная капуста, две сочные капусты, пять сочных капуст.

Один ароматный перец, два ароматных перца, пять ароматных перцев.

Один хрустящий огурец, два хрустящих огурца, пять хрустящих огурцов.

Игра «Расскажи»

Дети составляют описательный рассказ об овощах по плану:

1. Что это?
2. Где растет?
3. Какой имеет внешний вид (цвет, форма, размер)?
4. Какой вкус?
5. Что из него готовят?

Пальчиковая игра «Хозяйка однажды с базара пришла»

Хозяйка однажды с базара пришла, *(Шагают пальчиками по столу.)*

Хозяйка с базара домой принесла *(Загибают по одному пальцу на обеих руках.)*

Картошку, капусту, морковку,

Горох, Петрушку и свеклу. ОХ! *(Хлопок.)*

Вот овощи спор завели на столе – *(Попеременные удары кулачками и ладонями.)*

Кто лучше, вкусней и нужней на земле.

Картошка? Капуста? Морковка? *(Загибают пальчики на обеих руках.)*

Горох? Петрушка иль свекла? ОХ! *(Хлопок.)*

Хозяйка тем временем ножик взяла *(Стучат ребром каждой ладони по столу.)*

И ножиком этим крошить начала

Картошку, капусту, Морковку, *(Загибают пальчики.)*

Горох, Петрушку и свеклу. ОХ! *(Хлопок.)*

Накрытые крышкой, в душном горшке, *(Ладони складывают крест-накрест на столе.)*

Картошка, Капуста, Морковка, *(Загибают пальчики.)*

Горох, Петрушка и свекла. ОХ! *(Хлопок.)*

И суп овощной оказался неплох! *(Показывают, как едят суп.)*