

620027 г. Екатеринбург, ул. Восточная 18.
тел. 237-82-80; 237-82-81 почта: ekb_mdou288@mail.ru сайт: mbdou288.ucoz.ru

Комплексный образовательный проект
«Игровое погружение в сказку как средство индивидуализации
в образовательном процессе ДОУ»

Разработчики проекта:
Методико-практическая часть
Савиных Н.А., воспитатель
Проектно-технологическая часть
Моисеева Л.А., зам. зав. по ВМР

№ п/п	Содержание	Стр.
1.	Актуальность проекта	3
2.	Цели и задачи, этапы работы над проектом	5
3.	Технология индивидуализации через игровое погружение в сказку как основное содержание проекта	7
4.	Ресурсы, сайт, целевая аудитория проекта	12
5.	Планируемые результаты	13
6.	Оценка эффективности, перспективы развития	14
7.	Список использованной литературы	15

Комплексный образовательный проект

«Игровое погружение в сказку как средство индивидуализации в образовательном процессе ДОО»

1. Актуальность проекта

Современные тенденции обновления организационных и содержательных форм образовательного процесса всех уровней системы образования вынуждены учитывать индивидуальный характер развития ребенка, в том числе в коллективе. Статьи ФЗ «Об образовании в РФ», статьи ФГОС ДО предлагают педагогам выстраивать образовательный процесс с учетом возрастных, психофизических и индивидуальных особенностей развития ребенка. Тенденции к уменьшению фронтальных форм организации образовательного процесса и поиск новых или обновление традиционных форм взаимодействия педагогов и детей побуждают обратиться к формам, наиболее близким, природосообразным возрастным и индивидуальным особенностям ребенка. [3; 4;]

Возможностями индивидуализации развития дошкольника в условиях ДОО являются: создание условий для выбора ребенком вида деятельности и форм эмоционального реагирования на изменения окружающей среды в соответствии с его природным темпераментом и получаемыми базовыми культурными практиками, создание условий для индивидуального темпа развития с учетом зоны его ближайшего развития, создание условий для практики децентрации, понимания другого, сверстника и взрослого.

В частности, невозможно переоценить значение игровой деятельности ребенка в его развитии, в том числе развитии его в групповом коллективе ДОО. На протяжении всего дошкольного детства игровая деятельность остается ведущей в развитии ребенка и именно в этой деятельности ребенок может полностью чувствовать себя как субъектом выбора, целеполагания в игре, так и субъектом социальной коммуникации. Взрослые, родители и педагоги, могут только косвенно вступать в игру в равноправных игровых ролях, или же косвенно влиять на игровую деятельность дошкольников через целенаправленное обогащение их впечатлений, а также через поддержку игрового фантазирования в художественном, конструктивном, социальном творчестве.

Технологии игрового погружения в сказку, её фантастические образы и атмосферу, могут помочь в создании перечисленных условий для индивидуализации в оптимальном сочетании с художественно-творческими видами деятельности.

В современном образовательном процессе существует до сих пор нерешенная проблема депривации (депривация (лат. *deprivatio* — потеря, лишение) детской игры. Внимание родителей и педагогов направлено в основном на обучающие задачи: раннее интеллектуальное развитие, раннее

обучение чтению, переформатирование свободной игры в дидактическую с предпочтением фронтальных учебных форм. При этом по возрастным и индивидуальным характеристикам развития свободная ролевая и сюжетная игра по-прежнему остается самым привлекательным для ребенка видом деятельности и средством социализации, и не только в дошкольном, но и в школьном возрасте. В современном образовании наблюдается перевес задач ранней интеллектуализации развития детей. Родители довольно рано начинают учить своих детей чтению, счету, школьным знаниям, готовить к взрослой жизни, во многом без учета возрастных потребностей дошкольника. Педагоги принимают этот, не явно сформулированный заказ, и тоже акцентируют внимание на учении в ущерб игре. Но природные потребности ребенка заставляют его, в первую очередь, эмоционально переживать всякое событие своей жизни и переживать их в игре: предметной, ролевой игре, сюжетной игре, режиссерской и знаково-символической, которые остро депривуются в условиях учебных форм развития. К сожалению, последствия такой депривации пока не до конца осознаются родительской и педагогической общественностью. Взрослые, иногда потеряв сами навыки игровой деятельности и забыв основные игровые приемы детства, подменяют их учением или просто лишают детей игры.

Для решения накопившихся актуальных проблем в процессе поиска путей обновления и индивидуализации форм работы с дошкольниками выбор был остановлен на обогащении игровой деятельности детей через целенаправленное ознакомление их со сказочными сюжетами и игровое погружение в них по разработанной технологической схеме. Проект «Игровое погружение в сказку» был создан поначалу с целью адаптации младших дошкольников к условиям ДОУ, но перерос в увлеченность игровой деятельностью в сказочной фантазии с целью индивидуализации образовательного процесса в игровых формах взаимодействия. Проект охватывает несколько возрастных этапов дошкольного детства – от адаптационного периода в младшей группе ДОУ – до выпуска из ДОУ в подготовительной группе.

Методологической основой проекта явились идеи перехода к нефронтальным системам обучения Щедровицкого П.Г., Дьяченко В.К., Мкртчян М.А., Лебединцева В.Б. и др.

В технологических разработках проекта используются идеи погружения П.М.Луговского, М.П.Щетинина, А.Н.Тубельского, на основе которых достаточно органично возможно реализовать возрастные эмоциональные потребности дошкольников, а также создать условия для субъектного, индивидуального игрового участия каждого ребенка в процессе коллективного творчества, основанного на теме, сказочном сюжете, идее или мудрости сказочной фантазии.

2. Цели и задачи, этапы работы над проектом

Цель проекта – создание условий для индивидуализации развития дошкольников в коллективном образовательном процессе ДОУ.

Задачи проекта:

1. Создавать условия для осознания значения игровой деятельности в развитии дошкольника у всех участников образовательных отношений - родителей, педагогов, детей;
2. Создавать условия в предметно-пространственной развивающей среде, способствующие ознакомлению со сказочными сюжетами, в соответствии с возрастом детей, а также разворачиванию игровой, сюжетно-ролевой деятельности, художественном и конструктивном творчестве на основе сказочных сюжетов;
3. Создавать условия для методического, дидактического, организационного творчества взрослых участников образовательных отношений (родителей и педагогов), способствующих их вовлеченности в процесс изменения форм образовательного процесса в сторону увеличения их индивидуализации;
4. Создавать условия для обобщения и распространения профессионального опыта и поиска новых форм организации образования дошкольников.

Этапы работы над проектом:

Проект «Игровое погружение в сказку как средство индивидуализации в образовательном процессе ДОУ» разработан соавторами:

- проектно-технологическая часть - Моисеева Лариса Анатольевна, зам. зав. по ВМР;

- методическое, дидактическое и практическое осуществление - Савиных Нэлли Афанасьевна, воспитатель.

1 этап:

2015-2016 учебный год – «Игра-погружение в сказку как метод позитивной адаптации младших дошкольников к условиям ДОУ», на материале фольклорных сказочных сюжетов;

2 этап:

2016-2017 учебный год – «Игровое погружение в сказку как средство индивидуализации социально-коммуникативного развития детей» на материале сказки «Волшебник Изумрудного города»;

3 этап:

2016-2017 учебный год – «Игровое погружение в сказку как средство индивидуализации познавательного развития детей» на материале сказки «Приключения Незнайки и его друзей»;

4 этап:

2018-2019 учебный год – «Игровое погружение в сказку как средство индивидуализации художественно-эстетического развития детей» на материале сказки «Золотой ключик или приключения Буратино»;

3. Технология игрового погружения в сказку как основное содержание проекта

Технологии погружения были открыты в педагогике довольно давно и относятся к концентрированным, интенсивным методам обучения, предполагающим в результате более глубокое и качественное усвоение содержания образования за счет его большей систематизации и нетрадиционного распределения содержательного материала во времени.

За рубежом технологии погружения давно и с успехом применяются в Вальдорфской педагогике. В отечественной педагогике метод погружения в образ, тему, предмет апробировались М.П.Щетининым, А.Н.Тубельским с применением, в том числе, в начальном обучении. Под «погружением» они понимали длительное занятие одним образом, темой или предметом, при котором основное программное содержание пронизывается или перемежается выбранным образом или темой образно-эмоциональной сферы, а сами «погружения» повторяются через определенный промежуток времени или присутствуют во всей жизнедеятельности ребенка в образовательном процессе. [6; 7;]

В дошкольном образовании ежедневное пребывание ребенка в течение дня в знакомой среде с регулярной сменой привычных режимных моментов, как нигде более может способствовать эффективности применения технологий погружения.

Особенность этой технологии в том, что игра-погружение не проходит параллельно образовательному процессу, а полностью сливается с ним, реализуя цели основной образовательной программы. Жизнь детского коллектива проходит ярко, образно и имеет определенный эмоциональный и образовательный смысл. В нашем случае совместная творческая деятельность детей и взрослых, основанная на методе погружения, позволила оживить ежедневное чередование режимных ситуаций дошкольного учреждения яркими сказочными образами, их присутствием в повседневной жизни детей. В них дети могли увидеть концентрированный отклик, эмоциональное отношение к тому или иному событию, предмету, мероприятию дошкольной жизни с персональным, субъектным участием каждого ребенка в общей коллективной тематической игровой деятельности.

Реализация технологии игры-погружения наиболее результативна через проектный метод. Этот способ организации педагогического процесса основан на взаимодействии педагога, ребенка и родителей в рамках целевого проекта и включает соответствующий подбор литературных произведений, авторских и фольклорных, создание плана и программы мероприятий. В процессе реализации этот перечень может пополняться собственными, созданными участниками проекта, литературными произведениями. Границы проекта обозначаются во времени и пространстве сроками реализации, местом реализации, целями и задачами и включают: подготовительный этап, этап реализации проекта и этап анализа результатов с выводами о направлении и целях следующих проектов применения технологии.

В нашем примере технология «Игра-погружение в сказку» была применена в младшей адаптационной группе. Были использованы сказочные образы, которые сопровождали детей на протяжении всего времени пребывания в ДОО. Герои сказок «участвовали» с детьми в режимных ситуациях (на прогулке, при умывании, приеме пищи и др.), в занятиях НОД, общих образовательных и досуговых мероприятиях и помогали решению задач позитивной адаптации детей в сжатые сроки, реализации задач организации образовательного процесса в группах младшего дошкольного возраста.

В среднем дошкольном возрасте, когда проблемы социальной коммуникации решаются, уже адаптированными детьми, в различных ситуациях совместной игровой деятельности, для продолжения работы над проектом детский коллектив, совместно с педагогом и родителями, выбрали темы сказки «Волшебник Изумрудного города». В течение учебного года дети играли и фантазировали, создавали свои собственные творческие продукты и образовательные ситуации на художественном материале сказки.

В старшем дошкольном возрасте, в течение 2017-2018 учебного года, дети погружаются в познавательные ситуации развития, в мотивационные основы учения на примере на материале игрового взаимодействия с героями сказки «Приключения Незнайки и его друзей».

В дошкольном возрасте, в подготовительной группе, планируется в игровом и творческом взаимодействии актуализировать цели как познавательного, так и художественно-эстетического развития дошкольников на материале сказки «Золотой ключик или приключения Буратино»

Как пример приводим сокращенное описание реализованного проекта с включением в него предлагаемой технологии.

Подготовительный этап

- *создание условий развивающей предметно-пространственной и образовательной среды*, подготовка помещения группы с включением в развивающие центры и оформление помещений символов и знаков, обозначающих образы героев сказок, сказочных персонажей, символически обозначающих структуру сказки, иллюстрации с различными героями народных и авторских сказок;
- *подбор литературных сказочных произведений* и составление плана знакомства с произведениями и героями для игр с ними;
- *включение в проект родителей*, их помощь по оборудованию и оформлению предметно-пространственной среды, их участие в знакомстве со сказочными образами литературных произведений и играх с ними.

Этап реализации проекта

Технология игрового погружения в сказку:

1) Этап игры-знакомства со сказочным сюжетом, персонажами сказки, её основной идеей, структурой и формой (присказка, зачин, концовка, наличие

«сказочной» проблемы и её решения, определения идеи сказки – «добрым молодцам урок»).

Виды и формы игры-погружения в сказку:

- рассказывание или чтение сказки детям, игра-драматизация по ролям с применением настольного, пальчикового, кукольного театров и других возможных предметных пособий;
- рассматривание альбомов с иллюстрациями к сказке, просмотр мультфильмов, иллюстрирование сказки детьми.

2) Этап игры-погружения - разнообразные по вариативности и трансформируемости игры со сказочными сюжетами и ролями персонажей сказок;

- основное условие – сохранение структуры сказки, наличие «сказочной проблемы» и её решения, обобщения идеи сказки – «добрым молодцам урок».

Виды и формы игры-погружения в сказку:

- диалоги с ведущими игру «сквозными» персонажами (например: Сказочник, Ойле-Лукойе, автор сказки, Кукла «Ягодка» и др.);
- обмен персонажами сказок (например: Колобок идет в гости к Курочке Рябе, к жителям Теремка прилетает Сорока-Ворона и др.);
- вариации сюжетов (например: волк не ест козлят, а учится у них играть вместе в разные игры, дедушка из сказки «Колобок» хочет решить проблему, что приготовить на ужин вместо убежавшего Колобка и кто ему помогает в этом и др.);
- формой игры-погружения на этом этапе является также «участие» сказочных ролевых персонажей в занятиях НОД по образовательным областям программы возрастной группы не только в форме сюрпризного момента-присутствия, но и в форме активных диалогов и совместной деятельности, собственных индивидуальных игр и предложенных детьми видов деятельности по теме сказки.

3) Этап игры-творчества реализуется в создании педагогами и детьми новых, собственных сказочных сюжетов и персонажей, их иллюстрирование, игры с «авторскими» сюжетными образами, изготовление сюжетных игрушек по новым сказочным образам и персонажам, «издание» собственных книг-сказок и дарение их друг другу;

- основное условие – сохранение структуры сказки, наличие «сказочной» проблемы и её решения, обобщение идеи сказки – «добрым молодцам урок».

Виды и формы игры-погружения в сказку:

- игра «придумаем сказочную историю» с любым предметом или сюжетной игрушкой, образом из собственной фантазии;
- игра «нарисуй (слепи, склей и пр.) мой персонаж»;
- игра «сделаем книжку по моей сказке»;
- выставки книг и иллюстраций по собственным сказочным сюжетам;
- сказочные подарки;

- драматизации и театральные постановки по собственным сказочным сюжетам.

На этапе реализации в образовательном процессе осуществляются такие виды деятельности, как:

- ролевое взаимодействие (например: на занятии по сенсорному развитию дети действуют в ролях зайчат, которые собирают морковки и относят их маме-зайчихе, играют с сенсорно-адаптационной юбкой «мамы-Козы» как её дети-козлята и др.);
- диалоги-полилоги со сказочными персонажами в режимных ситуациях и непосредственно образовательном процессе;
- драматизации и театрализации сказочных сюжетов с участием детей группы в различных ролях, театральные «гастроли» со своими сказками в другие группы;
- рассказывание новых сказок;
- иллюстративно-изобразительная деятельность;
- музыкально-творческая деятельность с включением в неё образов сказочных героев.

Этап анализа результатов

В проектном методе анализ результатов необходим для создания следующих проектов погружения, на других возрастных этапах, в других образовательных областях и направлениях работы по программе с применением технологии погружения. На этом этапе дается оценка достижения поставленных целей, оценка изменений в развитии детей, актуализируются новые цели для новых проектов.

Проекты «Игра-погружение» в литературные сюжеты могут быть самыми различными на разных возрастных этапах. Например: игра-погружение в сказку «Незнайка и его друзья» может быть запроектирована в старших возрастных группах, когда дети постепенно знакомятся с циклом произведений Н.Носова и, одновременно, играют с его ролями и сюжетами. В тематических направлениях образовательного процесса могут быть запроектированы игры-погружения в экологические сказки, сказки по безопасности Т.А.Шорыгиной, мир волшебных сказок и др.

Основными образовательными условиями для реализации проектов игрового погружения должны быть:

- умение и желание педагога включаться в свободное детское игровое творчество, поддерживать его своей фантазией и руководством, опосредованным ролью или сюжетом сказки, полное исключение во время игры дидактической, директивной или авторитарной позиции общения;
- умение педагога в самый неожиданный момент вдруг «войти в роль» и продолжать общаться с детьми в её рамках, и так же мгновенно «выйти» из неё;
- увлеченность педагога художественным творчеством и привлечение родителей к участию в проектах;

- высокая профессиональная компетентность педагога в сфере художественно-эстетического развития;
- знакомство с множеством литературных, авторских и фольклорных произведений различных эпох, умение адаптировать их к возрастным и индивидуальным особенностям детей;
- умение свободно фантазировать, рассказывать и сочинять сказки.

Таким образом, технология игрового погружения в сказку в процессе реализации обогащает и развивает не только детей, но и взрослых, участвующих в проектах. Необходимость в процессе погружения «держаться» общей цели, обогащать предметную и образовательную среду проекта, углубляться в игру, адаптировать найденный материал к возрастным особенностям детей помогает взрослым находить общий язык, рефлексировать свою деятельность и отношения, отмечать происходящие изменения и стремиться к общему результату. Все эти виды деятельности не только способствуют индивидуальному развитию всех участников, но и помогают раннему проявлению, развитию и реализации задатков и способностей, детской и взрослой одаренности, расширению кругозора, погружению в историю родной культуры и языка, формированию читательской культуры. Но, главное, создают максимально комфортные, эмоционально благополучные условия для индивидуализации развития дошкольников в самом привлекательном для них игровом виде деятельности.

4. Ресурсы, партнеры проекта

Ресурсное обеспечение проекта осуществляется на материально-технической базе МБДОУ детский сад № 288, силами участников образовательных отношений при поддержке административных и методических ресурсов, а также с привлечением сетевых взаимодействий городского окружения ДОУ: филиал Областной библиотеки для детей и юношества по близкому адресу на улице Советской, 7, дворец творчества «Одаренность и технологии», музеи Литературного квартала г. Екатеринбурга, областной фильмофонд, краеведческий музей, экскурсионные организации города.

Участниками проекта являются дети, педагоги и родители детского сада, методическая и организационная поддержка осуществляется администрацией ДОУ, участниками обобщения и распространения опыта являются педагоги и руководители РОО, а также ДОУ Железнодорожного района г. Екатеринбурга (РМО по проекту было проведено 14 апреля 2016 года).

Работа была начата в сентябре 2015 года в младшей группе № 1 «Ягодки» под руководством воспитателя Савиных Н.А., продолжается в настоящее время в старшей группе, завершение предполагается в 2018-2019г.

Сайт проекта:

http://mbdou288.ucoz.ru/blog/igrovoe_pogruzhenie_v_skazku/2017-11-09-16

Целевая аудитория проекта:

- на этапе апробации - группа детей и родителей, поступивших в МБДОУ детский сад № 288 в 2015 учебном году, руководитель реализации проекта воспитатель Савиных Н.А.;
- на этапе распространения опыта – педагоги, родители и дети МБДОУ детский сад № 288, воспитатели и специалисты ДОУ Железнодорожного района как аудитория распространения опыта, а также любые желающие работать по технологии.

5. Планируемые результаты

В результате применения на практике игровых форм погружения по разработанной технологии предполагается максимальное раскрытие индивидуального потенциала каждого ребенка, развитие детей в комфортных условиях, учитывающих как возрастные, так и индивидуальные специфические особенности каждого и всех вместе в коллективном взаимодействии.

Промежуточные результаты работы по проекту и проведенным в его рамках мероприятиям представлены в различных наглядных видах в методической базе ДОУ (презентации, фото- и видеоматериалы, конструктивные и технологические разработки педагогов, публикации и участия в конференциях и форумах).

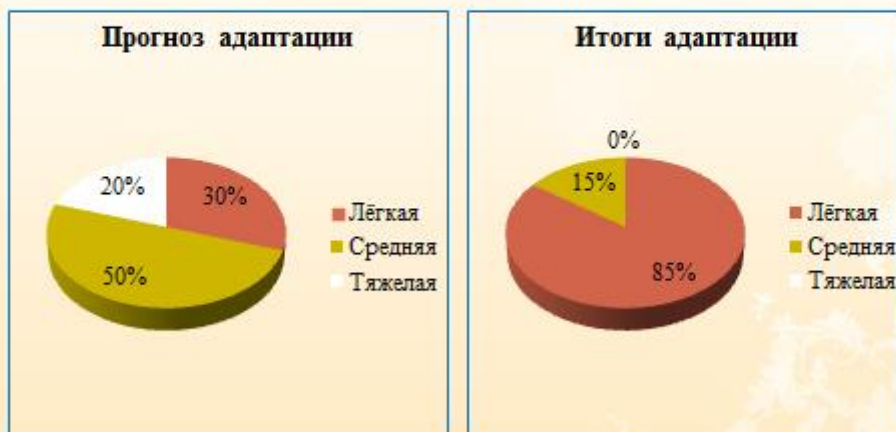
Итоговые результаты предполагается получить по завершении работы над проектом в конце 2018-2019 учебного года.

6. Оценка эффективности, перспективы развития

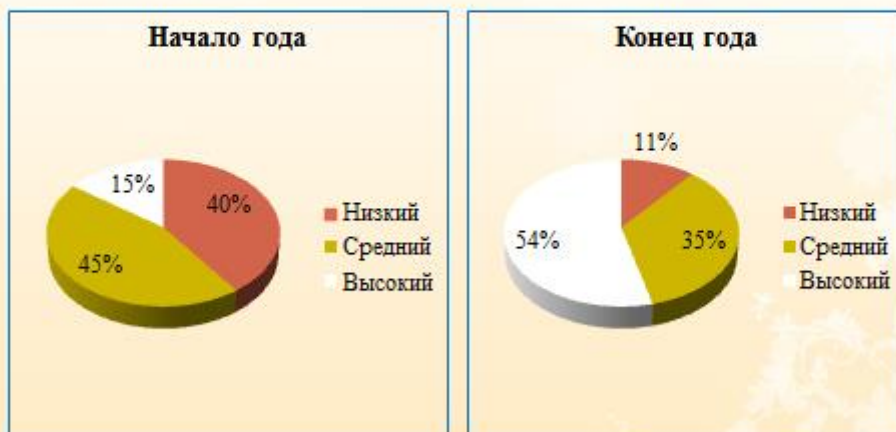
В настоящий момент процесс реализации проекта находится в начале 3-го этапа. За время работы над проектом прошли следующие мероприятия:

- представление проекта на заседании Педагогического совета № 1 от 28 августа 2015 г. и на родительском собрании младшей группы «Ягодки» в сентябре 2015 года, проект получил одобрение и поддержку;
- создание предметно-пространственной развивающей среды в групповом помещении, создание дидактического пособия «Адаптационная юбка мамы-Козы» из сказки «Волк и семеро козлят»;
- цикл открытых занятий и мероприятий воспитателя Савиных Н.А. с детьми группы по теме проекта;
- представление технологии игрового погружения в сказку и предварительных результатов работы над проектом на открытом мероприятии РМО для педагогов района 19 апреля 2016 года в МБДОУ № 288;
- участие сайта воспитателя Савиных Н.А. в городском конкурсе сайтов педагогов ДОУ, 2 место победителя в конкурсе;
- участие воспитателя Савиных Н.А. в городском конкурсе «Воспитатель года» 2016 с темой и результатами работы по проекту, победитель районного этапа, участник второго тура городского этапа конкурса;
- участие зам. зав. по ВМР Моисеевой Л.А. в районном и городском этапах конкурса профессионального мастерства 2016 года по теме совместного проекта; материалом участия стал реализованный в мае 2016 года в стенах МБДОУ подпроект методической выставки и экскурсии для детей и педагогов «В гостях у сказки»;

Результаты диагностики в младшей группе по применению метода погружения в сказку в процессе адаптации



Результаты диагностики в средней группе по применению метода погружения в сказку в социально-коммуникативном развитии



- в 2016-2017 году обобщение результатов работы над проектом осуществлялось в публикациях авторов проекта в различных изданиях, в участии в филологической конференции УрГПУ, публикациях на различных электронных ресурсах, участии вместе с детьми в конкурсах различного уровня, совместных и открытых мероприятиях педагога, детей и родителей группы;

- в 2018-2019 году оценка эффективности проекта будет осуществлена по совокупности и в целом по результатам работы на каждом этапе и итоговым оценкам развития детей при выпуске их из ДОУ.

7. Список использованной литературы:

1. Зинкевич-Евстигнеева Т.Д. Формы и методы работы со сказками. СПб.: Речь, 2010;
2. Капская А.Ю., Мирончик Т.Л. «Планета чудес» (Развивающая сказкотерапия для детей) - М.: ТЦ Сфера, 2008.;
3. Лебединцев В.Б. О необходимости и неизбежности перехода к нефронтальным системам обучения. //Известия Российской академии образования. – 2012. - № 2. – С. 1280-1293.
4. Лебединцев В.Б. Теоретико-дидактические предпосылки создания новых систем обучения //Инновации в образовании. – 2012. - № 3. – С 5-19;
5. Микляева Н.В., Толстикова С.Н., Целикина Н.П. «Сказкотерапия в ДОУ и семье» - М.: ТЦ Сфера, 2010.;
6. Погружение – методика будущего / Отв. ред. и сост. А.Н. Тубельский. – М.: Парсифаль, 1999;
7. Щетинин М. П. Объять необъятное. Записки педагога. – М.: Педагогика. – 1986;
8. Шорохова О.А «Играем в сказку» (сказкотерапия по развитию связной речи дошкольников) – М.: ТЦ Сфера, 2008;
9. Щедровицкий П.Г. Индивидуальные образовательные программы //Управление школой: приложение к газете «Первое сентября». – 2001. - № 1. – С 2-3;

Публикации авторов проекта:

1. Моисеева Л.А. Технология «Игра-погружение в сказку» в литературно-творческом развитии дошкольников. // Филологическое образование в период детства: материалы Всероссийской научно-практической конференции «Содержание филологического образования в период детства», Екатеринбург, 16-17 апреля 2016 г. ФГБОУ ВО «Урал. гос. пед. ун-т»; отв. ред. Е.Б.Плаксина. – Екатеринбург, 2016. – 174 с.
2. Моисеева Л.А. **«Применение технологий игрового погружения в сказку как одно из условий индивидуализации развития дошкольников»**, публикация на сайте Управления образования Администрации города Екатеринбурга в рамках Педагогических чтений - 2016;