(cc) BY

Суровцева Надежда Васильевна
старший воспитатель
Карабанова Ольга Ивановна
воспитатель
Собакина Татьяна Николаевна
воспитатель
МБДОУ Д/С КВ №36 «Росинка»
г. Белгород, Белгородская область

ВНЕДРЕНИЕ В ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ С ДЕТЬМИ ЭЛЕМЕНТОВ ВИЗУАЛИЗАЦИИ ИГРОВОГО ВРЕМЕНИ И ПРОСТРАНСТВА

***Аннотация**: в нашей статье на примере нескольких групп детского сада мы показали, как важно использовать визуализацию в групповой комнате, так как именно здесь дети самостоятельно действуют в свободное время. Используя элементы бережливого производства, мы пришли к выводу, что это является не только удобным в работе, но и помогает ребенку стать более организованным, внимательным. Применение элементов визуализации организует пространство участников образовательного процесса и экономит их время.*

***Ключевые слова**: визуализация игрового пространства, визуализация игрового времени, оконтуривание, зонирование.*

В рамках реализации регионального проекта «Внедрение бережливых технологий в деятельность дошкольных образовательных организаций («Бережливый детский сад»), в нашем дошкольном учреждении был разработан проект «Внедрение в деятельность с детьми элементов визуализации игрового времени и пространства», цель которого «Оптимизация процесса проектирования детьми игрового времени и пространства при рациональном использовании площади РППС».

В реализацию данного проекта было включено две группы: старшая и подготовительная. Что же побудило нас на разработку данного проекта?

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

Во-первых, мы, педагоги видим, что времени для организации самостоятельной игровой деятельности, особенно в старших и подготовительных группах, очень мало – это временя до завтрака и после него, в промежутках между занятиями, это 10мин. Наибольший промежуток времени на игры занимает время после дневного сна – 35–40 мин., но с учетом развертывания детьми игры и время на то, чтобы убрать игровое пространство, на непосредственно самостоятельную игровую деятельность остается примерно 20 мин. Поэтому эффектами данного проекта стали:

– сокращение времени на подготовку, уборку и организацию игрового пространства для самостоятельной игры;

– увеличение времени на непосредственно самостоятельную игровую деятельность.

Во-вторых, проанализировав ситуацию, были выявлены проблемы и причины:

– дети не определяют границы и место для игры (делают это долго) из-за отсутствия в группе визуализации границ игрового пространства,

– долгий поиск атрибутов для игры и затрата времени на уборку из-за нерационального расположения игрового оборудования и отсутствие инструментов визуализации игрового оборудования.

И, в-третьих – дети не умеют соотносить отведенное для игры время и развертывание сюжета игры из-за отсутствия у детей возможности самостоятельно контролировать время игры.

Одно из направлений данного проекта – внедрение в деятельность элементов визуализации игрового пространства.

Чтобы расширить игровое пространство, в нашей группе было изготовлено модульное оборудование. Мы установили стеллажи, которые стоят стационарно. Вовнутрь входят столы на колесах, а под них входят тумбы. На стеллажах дети могут заниматься конструированием, творчеством, развернуть дорогу и построить дома и т. д. Большой плюс данных стеллажей в том, что дети могут оставить свои постройки и продолжить игру позже. В тумбах хранятся контейнеры с

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

различными атрибутами, игрушками. Но тумбы и служат местом, где ребенок может сидеть во время игры за стеллажом. Кроме этого дети могут использовать эти тумбы для сюжета игры.

Следующим этапом реализации данного проекта стало рациональное использовании площади РППС в группе. Для этого было пересмотрено расположение игровых зон в группе, и они были перенесены в соответствии рациональности их расположения.

Так же для визуализации игрового пространства мы использовали инструменты визуализации игрового оборудования. Их несколько:

– цветовая маркировка – в группе каждый предмет имеет свое определенное место и обозначено цветом, т. е. каждая полка и все предметы, которые находятся на ней, обозначены одним цветом. И если ребенок положил ту или иную игру не на свое место, это сразу заметно, так как ярлык не того цвета. Это помогает детям быстро найти свое место тому или иному предмету или игре.

Следующий инструмент визуализации – метод теней (оконтуривание) – определение места размещения предмета. Например, выделено место, где стоит большой ящик с конструктором, платформы на колесах для конструирования, большие мячи и т. д. Кроме этого метод теней используется и таким образом, как на контейнере и на месте, где он стоит, наклеены одинаковые картинки, что помогает быстро найти место тому, или иному предмету. Это особенно удобно в зоне конструирования, где много разнообразных конструкторов.

Кроме этого, мы использовали метод оконтуривания и для определения границ игрового пространства, т. е. мы выделили разметкой границы для игры. Это позволило сократить время на то, чтобы определить детям место игры, найти необходимые атрибуты, а также нужно меньше времени для того, чтобы убрать игровое пространство после игры, т.к. все находится рядом. Так же мы расположили игровые зоны так, чтобы рядом были те атрибуты или материалы, которые часто используются в игровом сюжете детьми. Например, зона конструирования располагается рядом с зоной по ПДД, что позволяет детям строить постройки для развертывания игры. Но, метод оконтуривания не ограничивает детей, т. е. дети

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

могут расширить игровое пространство, если другие дети не развернули рядом игру, так же они могут организовать игру в другом месте, с легкостью перенеся контейнер с атрибутами. Так же дети могут оконтурить свое игровое пространство фишками.

Следующий инструмент визуализации – маркировка краской (зонирование) – выделение и разметка специальных зон, что обеспечивает безопасность детей (двери). В каждой группе и в коридоре выделены безопасные зоны.

И еще один инструмент визуализации – метод дорожных знаков – это знаки, информирующие о расположении тематических зон, направления движения и т. д… В группах имеются указатели игровых зон, отдельных его помещений (буфетная, туалетная и т. д.). Это очень помогает детям ориентироваться во время проведения КЧ. Кроме этого, в группах разработаны и другие знаки, например, такой знак, который предупреждает детей, что ребенок хочет побыть один, или знак обозначающий, что дети очень расшумелись и необходимо разговаривать потише.

Вторым направлением в реализации данного проекта – это внедрение в деятельность элементов визуализации игрового времени.

Для этого мы используем часы. По часам дети могут определить все режимные процессы. Такие часы имеются во всех группах, и дети уже с младшей группы начинают определять последовательность режимных моментов.

В группах старшего возраста воспитатели уже выделяют отрезки времени на игру, что дает возможность детям самостоятельно контролировать время игры. Когда воспитатель предлагает организовать свободную игровую деятельность, то он выставляет тот отрезок, который соответствует определенному временному отрезку – 5, 10, 15 мин. и т. д. и ребенок сам определяет, какую игру он может организовать в этот отрезок времени – большую постройку, развернуть сюжетно-ролевую игру или поиграть только в настольную игру. Чтобы дети могли самостоятельно это определять, была проведена большая предварительная работа. Воспитатели проводили беседы, вместе с детьми экспериментировали, например, пробовали, что можно сделать за 5 мин, потом за 10 мин и т. д. Вначале

Содержимое доступно по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)

воспитатели помогали детям ориентироваться во времени и напоминали, что время заканчивается и необходимо наводить порядок. На данный момент, дети полностью следят за временем игры самостоятельно и решают о дальнейшем развитии сюжета игры. Чтобы у детей была возможность вовремя навести порядок, на временном отрезке воспитатели отделили 2 мин., который говорит о том, что время игры заканчивается и необходимо убрать свое игровое пространство. (сами дети напоминают воспитателю)

Так же, для визуализации игрового времени мы используем визуальное расписание, которое напоминает детям о последовательности непосредственно образовательной деятельности на сегодняшний день. Во время утреннего рефлексивного круга воспитатели вместе с детьми заполняют визуальное расписание. А в промежутках между занятиями дети готовят свое рабочее место в соответствии с предстоящим занятием (приготовить все необходимое для рисования, лепки или переодеться на физкультурное занятие).

Всем известно, что этап дошкольного детства играет значительную роль в становлении и развитии личности ребенка, пробуждении его к самостоятельности. Ведущей моделью поведения и освоения мира для ребёнка, безусловно, является игра. К игре дети готовы всегда, и задача воспитателя состоит в том, чтобы игра была не только развлечением, но и способствовала решению педагогических задач. Для достижения у ребенка радости жизни важно обеспечить ему эмоциональные условия для развития полноценной игры.

Content is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 license (CC-BY 4.0)