***Комментарии к организованной образовательной деятельности по речевому творчеству «ФАНТАЗАИКА»***

В современных условиях развития общества и модернизации образования особую актуальность приобретают проблемы формирования у детей способностей, позволяющих им в дальнейшем самостоятельно пополнять и корректировать свои знания, ориентироваться в потоке информации. В рамках реализации деятельностно-ориентированного подхода к организации образовательного процесса актуальным представляется выстраивание работы по развитию речевого творчества у детей посредством игровых технологий, ориентированных на личность ребенка, на развитие его способностей, помогающих реализовать идеологию Федерального государственного образовательного стандарта дошкольного образования. Методологической основой системы работы по развитию речевого творчества у детей посредством игровых технологий является концепция *А.В. Запорожца «Амплификация детского развития»*. Теория основывается не на принудительном подстегивании детского развития, по сути сокращающего детство ребёнка, а на его обогащении за счёт максимально полного проживания возраста. В качестве методов формирования игрового пространства и игровой культуры, способных одновременно реализовать цели и задачи образовательной деятельности, мною выбраны методы и приёмы, позволяющие обеспечить оптимальное функционирование и развитие хронотипов детской игры:

*- дидактическая игра* (действия регулируются игровой задачей и игровыми правилами; руководство игрой заключается в ознакомлении детей с её содержанием и правилами, а также в контроле над выполнением правил; может использоваться при различных формах образовательной деятельности);

*- воображаемая ситуация* (всё происходит «как будто», «понарошку»; ведущую роль играет воображение, которое в дошкольном возрасте становится центральным психологическим новообразованием; по словам Л.С. Выготского, привносить новое «в самое течение наших впечатлений и в изменение этих впечатлений так, что в результате возникает некоторый новый, раньше не существовавший образ…»);

- *внесение игрушки и игровых предметов* (своей неожиданностью, необычностью вызывает острое чувство удивления, вызывает эмоциональное реагирование; является залогом познания окружающего мира);

- *создание игровой ситуации (*направлено на развитие поисковой деятельности; основой является игровая мотивация (оказание помощи кому-то в решении их проблем);

- *интригующая обстановка (*развитие познавательных мотивов, воображения; использование необычной обстановки и оборудования);

- *речевая загадка (*развитие умения в занимательной, интересной форме придумывать и рассказывать о чем-либо).

В процессе работы по речевому творчеству у детей посредством игровых технологий был разработан методический пакет, организованна развивающая предметно-пространственная среда. Система работы была структурирована в образовательную модель «РечеИгра».

*Организованная образовательная деятельность «Фантазаика»* является одной из цикла *образовательных событий с детьми 4-5 лет по развитию речевого творчества посредством игровых технологий.*

Предварительно с дошкольниками велась работа по созданию образов, используя счетные палочки - цветные веревочки. Дети познакомились с понятием «загадка», разгадывали разные виды загадок, упражнялись в придумывании своих загадок, по словесному образцу педагога. Детям 4-5 лет сложно придумать загадку, не видя образ, для этого использовалась «коробочка-подсказка», где у каждого ребенка была возможность выбора. Модели загадок в своей работе не использую, так как считаю, что упражняя детей в свободном словотворчестве, развивает умение мыслить не «штампами», а нестандартно. В структурной части организованной образовательной деятельности можно выделить три этапа: мотивационный, содержательный и рефлексивный. Мотивация проходила через создание интереса и желания у детей поиграть в игру «Фантазаика». Содержательная часть проходила через коммуникативную деятельность с использованием игровых методов и приемов (дидактическая игра «КтоЭто?», воображаемая ситуация (включение и процесс игра «Фантазаика»),внесения игрушки и игровых предметов (цветные веревочки «Придуминки», копилочка, игровые жетоны),интригующая обстановка (подобранное музыкальное оформление, использование цветных мягких модулей в форме ладошек), речевая загадка (придумывание загадок об имеющихся игрушках), игровая ситуация на протяжении всей образовательной деятельности. В дидактическую игру «КтоЭто?» дети играли первый раз, до этого собирали образы «Забавных животных», знакомясь с частями лица. Упражнялись в умении отвечать на вопросы одним предложением, в процессе образовательной деятельности это не всегда удавалось. Во время проведения активно использовались технологии: развивающие, личностно-ориентированные (предоставление выбора для ребенка, дать каждому высказаться, создание ситуации успеха), здоровьесберегающие, информационные (использование информационно-коммуникативных технологий (ИКТ). В процессе образовательной деятельности дошкольники решали проблемные ситуации, которые способствовали развитию самостоятельности в процессе познания.На протяжении всей образовательной деятельности были созданы комфортные условия, направленные на «ситуацию успеха» для каждого ребенка. В конце организованной образовательной деятельности использовала рефлексию «Цветные ладошки». Эмоциональные и речевые реакции детей свидетельствуют о том, что они удовлетворены проделанной работой. Один воспитанник выразил негативное отношение к образовательной деятельности, но не смог его обосновать, так как ребенок пришел в детский сад, расстроенный и подавленный, и тем самым хотел привлечь внимание воспитателя к себе.

Психологическое обоснование выбора формы проведения и содержания образовательной деятельности, считаю: соответствие воспитательным, образовательным и развивающим задачам, возрастным и индивидуальным особенностям; реализация совместной деятельности педагога и детей, главной особенность которого является содействие и сотрудничество.

Временной отрезок образовательной деятельности был немного превышен, так как не могла не дать возможность каждому ребенку проявить себя: в игровом упражнении, придумывании и отгадывании загадок, составлении образов в дидактической игре, возможности высказаться.

В процессе использования системы работы по речевому творчеству посредством игровых технологий каждый дошкольник проходит свой «Речевой путь»: необходимый багаж (речевое развитие дошкольника на момент прохождения пути); прохождение (использование игровых технологий); предполагаемые трудности (различные виды помощи: педагога, родителей, специалистов); индивидуальные потребности (индивидуализация образования, инклюзивное образование); предполагаемые результаты (достижение целевых ориентиров, овладение практическими умениями и навыками, необходимыми для успешного школьного обучения).

*«Прежде, чем научить ребенка думать,*

*научите его сначала придумывать»*

*Дж.Родари*