

«МАТЕМАТИЧЕСКИЕ КОРЗИНКИ» В.В. ВОСКОБОВИЧА – УНИКАЛЬНЫЙ ТРЕНАЖЕР ДЛЯ РАЗВИТИЯ SOFT SKILLS У УЧАСТНИКОВ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Н.П. Гусева, заведующий;

А.Н. Кузнецова, старший воспитатель;

О.О. Исакова, педагог-организатор

*МДОУ «Центр развития ребенка – детский сад № 255» Ленинского района
г.Саратова*

«Что наша жизнь? Игра!» [1]

Играют дети, играют родители, играют педагоги, офисные служащие, государственные чиновники и руководители – играют все, каждую секунду своей жизни. Люди играют роли в сказке под названием «ЖИЗНЬ».

Игра и сказка – главные помощники в преодолении трудностей, в становлении личности, в нахождении правильного пути. И первые правила и навыки игры мы получаем в детстве.

В.А. Сухомлинский писал: «Без игры нет, и не может быть полноценного умственного развития. Игра – это огромное светлое окно, через которое в духовный мир ребенка вливается живительный поток представлений, понятий. Игра – это искра, зажигающая огонек пытливости и любознательности». [2] Поразмышляем...

Что означает понятие «пытливость»? В толковом словаре Ожегова С.И. читаем: «Пытливый, -ая, -ое; -ив. 1. Любознательный, пытающийся все знать. П.юноша. П. ум. 2. То же, что испытующий. П. взгляд. П сущ. пытливость, -и,ж.» [3].

«Любознательность» в толковом словаре Д.Н. Ушакова: «Любознательность, любознательности, мн. нет, ж. (книжн.). Стремление к приобретению всё новых знаний. Живой интерес по всему тому, что может обогатить жизненный опыт, дать новые впечатления». [4]

По сути мы замечаем, что оба слова взаимозаменяемы и наталкивают нас на вывод: «Игра – средство приобретения новых знаний и навыков через заинтересованность, любопытство, путем собственных изысканий, путем «проб и ошибок». Играем и познаем, познаем и дальше играем, чтобы познать что-то еще!

Через игру люди познают мир, осваивают простейшие бытовые навыки, проигрывают житейские ситуации, пробуют себя в новых ролях. Игра не только обучает, но и позволяет в доступной форме разобраться со многими психологическими и житейскими проблемами, которые то и дело встают на пути. Относится ли это только к детям?

Развивать полноценные навыки игры необходимо с раннего детства. И особую роль в этом играет дошкольное воспитание. Направить, помочь, стимулировать, увлечь, способствовать самостоятельному достижению цели через заинтересованность и стремление – истинные, непростые задачи настоящего педагога современного дошкольного образовательного учреждения. Отсюда с каждым годом возрастают требования к профессионализму педагогов, развитию у него необходимых компетенций.

Для эффективной деятельности важны не только профессиональные навыки, но и дополнительные знания и умения, которые невозможно получить в университете: умение общаться, работать в команде, планировать свою деятельность, умение работать с информацией, стрессоустойчивость, креативность, ответственность и многие другие, которые в современном мире называют «soft skills».

Что же такое soft skills? И как они помогают людям эффективно играть?

«Гибкие навыки или мягкие навыки (англ. soft skills) — комплекс неспециализированных, важных для карьеры надпрофессиональных навыков, которые отвечают за успешное участие в рабочем процессе, высокую производительность и

являются сквозными, то есть не связаны с конкретной предметной областью». [5] Эти навыки трудно отследить, проверить и наглядно продемонстрировать, но возможно проявить и развить в игре, которая часто помогает стирать границы между настоящим и выдуманным мирами и позволяет почувствовать себя защищенным, открытым, способным на многое, тем самым помогая преодолеть психологический барьер, страх, неуверенность и замкнутость.

Независимо от своей формы или структуры, цели и предназначения игра мотивируется взаимодействием состояний игрока с состояниями среды. Среда – первый помощник в организации эффективной, результативной игры. Среда порождает активность, нарастание интереса, способствует ослаблению напряжения. Элементы, порождающие игру, чаще всего аналогичны тем, которые пробуждают любопытство и вызывают исследовательское (или поисковое) поведение. Как вывод – среда обязана быть многообразной, увлекательной и меняющейся (трансформируемой). Как нельзя лучше в такую среду вписываются развивающие игры в.В. Воскобовича – уникальные по своему содержанию и внутренним резервам пособия и тренажеры – особенная, самобытная, творческая и очень добрая методика, в основу которой заложены три основных принципа – интерес, познание, творчество. Это не просто игры – это сказки, интриги, приключения, забавные персонажи, которые побуждают малыша к мышлению и творчеству. [6]

Каждая игра – кладезь возможностей, идей и решений, дающих возможность развиваться, совершенствоваться и познавать, в первую очередь, самого себя, свои внутренние резервы и возможности – уникальный тренажер для развития soft skills.

Рассмотрим подробнее 4 **типа** soft skills, которые с легкостью развиваются с помощью игр В.В. Воскобовича. Для примера остановимся на «Математических корзинках».

Для начала выясним, что же это за игра?

«Математические корзинки» представляют собой дидактическое пособие, рассчитанное на детей от 3 до 5 лет.

Игра состоит из полянок – корзинок, на которых «растут» грибочки. На этих полянках обитают лесные жители: ежик – единичка, зайчик, тройка – летучая мышь и т.д. В процессе знакомства с обитателями, осваиваются счет, элементарные математические операции, понятия равенства – неравенства, развиваются логическое мышление, мелкая моторика и пространственная ориентация. В комплекте к пособию есть несколько стандартных игр, опираясь на которые можно создать невероятное множество собственных вариантов, историй, героев, событий.



Рассмотрим «Математические корзинки» в качестве уникального тренажера для развития 4 типов soft skills у участников образовательного процесса (представлены примеры для младшего дошкольного возраста).

1-й тип soft skills, развиваемый посредством «Математических корзинок» - «Социальные компетенции: коммуникативность, эмоциональный интеллект (умение различать эмоции и мотивы других людей), гибкость и принятие критики, ораторские способности».

Игра строится на увлекательной сказке. А любую сказку необходимо не только услышать, но и осмыслить, проговорить, передать другим участникам образовательного процесса. И сделать это так, чтобы не потерялась суть, чтобы присутствовал интригующий момент, способный заинтересовать и вдохновить на поиски путей решения

той или иной задачи и нахождения ответов на поставленный вопрос. Как этого добиться? Необходимо тонко чувствовать эмоциональное состояние и потребность участника игра в данный момент, в данных условиях. В зависимости от этого, герои сказки могут наделяться теми или иными качества, пребывать в том или ином настроении, решать конкретные или глубоко творческие задачи. Часто ребенку, да и взрослому, легче понять и выразить собственное внутреннее состояние через выдуманное действующее лицо, чем рассказать о нем напрямую. Педагог, ребенок, придумывая собственную сказку, закладывают в нее, помимо прямого образовательного контекста, еще и глубоко нравственный смысл, раскрывая понятия: благодарность, вежливость, ответственность, гуманность, человечность и т.д. Благодаря «сказочности» игр В.В. Воскобовича легче принять критику, посмотреть на свои действия и поступки со стороны и скорректировать собственное поведение.

Пример сказки – игры к «Математическим корзинкам».

«Подели поровну».

Задачи игры: развивать внимание, мышление; закреплять понятие «поровну», закреплять навык работы со счетным материалом, закреплять умение считать до 4.

Материалы и оборудование: «Фиолетовый лес», «Математические корзинки» ларчик, набор «Разноцветные гномы».

Ход игры:

Кохле, Желе и Селе сходили в лес и принесли полные корзинки вкусных и полезных грибов. Дома их ждал Зеле. Братья высыпали грибы на стол. Грибочки были такие красивые и яркие! Стали гномы делить грибы между собой: каждый хотел взять себе как можно больше (понятие «жадность», «дружба», «выгода»). Гномики шумели, кричали и даже немного поссорились (*поведенческие нормы*). И тогда они решили разделить грибочки поровну (*нравственные качества*), а как это сделать – не знали (*проявление силы в признании собственной неспособности что-то сделать*).

Помоги гномам разделить грибы поровну. Как это можно сделать?

Задание педагога:

- Помоги гному Кохле разделить грибочки поровну. Посчитай, сколько грибочков у каждого гномика, сколько грибочков у Кохле и Желе, у Селе и Зеле, у Зеле и Желе.

- Ответь на вопрос: «Почему поссорились Гномы?»

2-й тип soft skills – «Лидерские компетенции: умения принимать решения, сформировать команду, разрешать конфликты, ответственность, наставничество».

Часто действие игры «Математические корзинки» происходит в волшебном лесу, где играющий собирает богатый урожай грибочков, знакомится с местными обитателями, а вместе с ними – с цифрами, арифметическими действиями и другими «премудростями». Развивающая игра В.В. Воскобовича превращает сложный вид познавательной деятельности в забавную игру, с которой развитие идет гораздо быстрее! Если участник игры с легкостью осваивает тот или иной навык, у него повышается уверенность в собственных силах и возможностях, развиваются лидерские качества. Помогая героям в той или иной ситуации, ребенок развивает умения принимать решения, брать ответственность за свои действия, а погружаясь в сказочный мир, стремится наравне с действующими лицами разрешать конфликты и радоваться новым достижениям. Именно эти навыки и умения становятся основополагающими при формировании полноценной, социальноадаптированной личности.

Пример сказки – игры к «Математическим корзинкам».

«Гости из леса»

Задачи игры: развивать внимание, мышление; закреплять навык действовать «по инструкции», закрепление основных цветов, закреплять навык работы со счетным материалом, закреплять умение считать до 4, повторение геометрических фигур.

Материалы и оборудование: «Фиолетовый лес», «Математические корзинки», набор «Разноцветные гномы», еж, змейка, квадрат и треугольник.

Ход игры:

В гости к гномам пришли их друзья: еж и змейка. На ужин у гномов была вкусная похлебка из собранных ими грибов. Друзья усадили гостей за стол и предложили им выбрать себе тарелку (*умение делать выбор, принимать решение*). Еж выбрал – квадратную, а змейка – треугольную. Дай, пожалуйста, гостям нужные тарелки.

В кастрюле супа не осталось. (*Возникновение проблемной ситуации. Поиск путей решения*) Как же быть? Посоветовавшись, гномы решили (*гномы – команда, которая принимает совместное решение*) поделиться с гостями своими грибочками. (У Кохле было 4 грибочка и у Желе – 4. Кто из гномов может отдать свои грибочки и сколько, чтобы у всех гномов и гостей грибочков стало одинаковое количество? *Решение конфликтной ситуации*).

Задание педагога: раздай нужные тарелочки гостям, угости ежа и змейку грибочками так, чтобы у всех за столом грибочков было одинаковое количество, посчитай, сколько черных/красных/оранжевых/белых грибочков.

3-й тип soft skills – «Интеллектуальные компетенции: аналитический склад ума, умение видеть и решать проблему, обучаемость, креативность».

Часто мы сталкиваемся с неспособностью осознать и решить ту или иную проблему. Порой очень сложно остановиться, отбросить эмоции и чувства, проанализировать (разложить по составляющим) обстоятельства и увидеть единственно верное в данный момент решение возникшей ситуации. Для развития интеллектуальных компетенций необходимо постоянно самосовершенствоваться, искать нестандартные решения стандартных проблем, быть не только стрессоустойчивым и прагматичным, но и креативным, «легким на подъем» и гибким. Ведь часто в жизни возникают ситуации, требующие нетрадиционного решения.

Пример сказки – игры к «Математическим корзинкам».

«Подарок для мамы».

Задачи игры: развивать внимание, мышление; развивать умение давать полный ответ на вопрос, закрепление основных цветов, развитие графо-моторных навыков, закрепление навыка обводить предмет на листе бумаги.

Материалы и оборудование: «Фиолетовый лес», «Математические корзинки», 2 ежа: большой и маленький, простой карандаш, лист бумаги с нарисованными прямоугольниками, цветные карандаши.

Ход игры:

Пришел еж с корзиной грибов домой. Встретил его у дверей ежонок. Очень обрадовался тому, что папа вернулся. (*Семейные ценности*) Обнял его и начал перебирать грибы в корзинке: один белый, один красный, один оранжевый. Хотел посчитать все грибы, но никак не получалось. Помогите ежонку посчитать, сколько всего грибов принес папа - еж домой.

Отдохнул папа-еж и пошел на кухню готовить грибную похлебку по рецепту, который ему дал гном Зеле. А чтобы ежонок не грустил – дал ему цветные карандаши и попросил нарисовать картину «Урожай грибов» в подарок маме. Помогите ежонку нарисовать картину для мамы. (*Нетрадиционное использование элементов игры. Как нарисовать подарок маме? Возможны четкие рекомендации для ребенка: «Возьми один грибок из корзины и обведи его». Можно дать ребенку возможность самостоятельно выбрать путь решения поставленной проблемы.*) Пришел папа еж в комнату, а на стене висела картина удивительной красоты! Будет теперь, что рассказать и подарить маме!

Задание педагога: посчитай, сколько грибов принес папа в корзинке, назови, каких цветов принес папа грибы; обведи грибок на листе бумаги, расположи грибы так, чтобы они не выходили за нарисованный прямоугольник.

4-й тип soft skills – «Волевые компетенции: ориентированность на результат, тайм-менеджмент, стрессоустойчивость, готовность к рутинной работе».

Порой даже в сказке нельзя обойтись без «рутинной работы». При этом эффективно тренируются сила воли и ориентированность на результат. Как цель – выполнить «скучное», монотонное задание и получить «доступ» к новым, неизведанным вершинам. Усилия, прикладываемые участником игры в данном случае, направлены на развитие усидчивости, самоконтроля и стратегического мышления, когда результат твоих действий – не мелкая точка в цепочке, а глобальная структура, от которой зависит многое в дальнейшем ходе действий. Ориентированность на результат – умение достигать нужных именно тебе (заланированных) результатов.

Пример сказки – игры к «Математическим корзинкам».

«Сказка - подсказка».

Задачи игры: развивать внимание, мышление; закреплять навык действовать «по инструкции», закрепление основных цветов, закреплять навык работы со счетным материалом, закреплять умение считать до 4.

Материалы и оборудование: «Фиолетовый лес», «Математические корзинки» ларчик, набор «Разноцветные гномы», кастрюля.

Ход игры:

Набрали Кохле, Желе и Селе в лесу вкусных и свежих грибов. Принесли домой и отдали своему брату Зеле, который в этот дел был дежурным по кухне. Зеле открыл волшебную поваренную книгу, чтобы найти в ней рецепт грибной похлебки. Пока читал, совсем запутался и очень огорчился, ведь гномы так ждали свой вкусный ужин.

Помоги Зеле сварить вкусный суп для братьев.

Задание педагога: Помоги гному Зеле сварить вкусный суп для братьев: я буду тебе читать «рецепт», а ты клади в кастрюльку только нужные грибочки (два оранжевых, один красный, один белый). Посчитай, сколько оранжевых/ красных/ белых грибочков, сколько грибочков всего.

Делая выводы, обратим внимание на основные навыки, которые эффективно развиваются в процессе игры с «Математическими корзинками» В.В. Воскобовича.

Навык эффективного общения (как личного, так и в переписке). Совершенствуем навыки слушать, убеждать и аргументировать, строим и поддерживаем отношения с товарищами по игре, ведем «переговоры», совершенствуемся в публичных выступлениях.

Умение работать в команде. Проявляем эмпатию, нацеленность на результат, умение слышать коллег.

Понимание влияния технологий на работу. Развиваем способность гибко реагировать на новые требования.

Способность мыслить критически и не бояться высказывать свое мнение. Стремимся к системному, креативному, структурному мышлению, способности искать и анализировать информацию, принимать решения.

Умение управлять собой. Обращаем особое внимание на управление эмоциями, собственное развитие, на рефлекссию, на использование обратной связи – на всё то, что сейчас принято называть soft skills.

Литература

1. Пушкин А.С. Пиковая дама
2. Сухомлинский В.А. Сердце отдаю детям
3. <https://slovarozhegova.ru/word.php?wordid=25422>
4. <https://ushakovdictionary.ru/word.php?wordid=28131>
5. https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%93%D0%B8%D0%B1%D0%BA%D0%B8%D0%B5_%D0%BD%D0%B0%D0%B2%D1%8B%D0%BA%D0%B8
6. <https://genius-kids.ru/about/methodology/method-voskobovicha>