

Возможности применения деятельностного метода и игровых технологий в творческом развитии дошкольников с ОВЗ

«Развивающемуся обществу нужны современно образованные, нравственные, предприимчивые люди, которые могут самостоятельно принимать ответственные решения в ситуации выбора, прогнозируя их возможные последствия, способны к сотрудничеству, отличаются мобильностью, динамизмом, конструктивностью...»

Уже в возрасте 3 – 6 лет формируются такие ключевые для сегодняшнего общества качества, как креативность, способность к поиску знаний. Поэтому современная модель образования предполагает высокие технологии развития воображения, грамотности и других базовых способностей детей. В основе современных образовательных стандартов – переход от установки на запоминание большого количества информации к освоению новых видов деятельности – проектных, творческих, исследовательских. В основе таких видов деятельности лежит деятельностный подход как основа ФГОС дошкольного образования.

Природа отпускает человеку совсем немного времени в детском возрасте, чтобы он смог раскрыть свой творческий потенциал. Современный детский сад должен стать местом, где ребёнок получает возможность широкого эмоционально-практического самостоятельного контакта с наиболее близкими и значимыми для его развития сферами жизни.

Накопление ребёнком под руководством взрослого ценного опыта познания, деятельности, творчества, постижение им своих возможностей, самопознание – это именно тот путь, который способствует раскрытию возрастного потенциала ребёнка дошкольника.

Деятельностный подход – это организация образовательного процесса, в котором главное место отводится активной и разносторонней, в максимальной степени самостоятельной познавательной деятельности ребёнка. Его ключевым моментом является постепенный уход от информационного репродуктивного знания к знанию действия.

Целью деятельного подхода является воспитание личности ребенка, как субъекта жизнедеятельности. Ребёнок учится самостоятельно ставить цели, решать задачи, отвечать за результаты. Но при этом важно понимать, что педагог является связующим звеном для ребёнка дошкольника между игрой и окружающим его миром.

Игра - это ведущий вид деятельности детей любого возраста. Именно в игре ребёнок развивается как личность, у него формируются те стороны психики, от которых впоследствии будет зависеть успешность его социальной практики.

«Без игры – нет и не может быть полноценного умственного развития». Через игру малыш как можно ближе познаёт окружающий его мир, радуется своим успехам.

Применение деятельностного метода и игровых технологий играет огромное значение в творческом развитии дошкольников с ОВЗ.

Цель деятельностного подхода и игровой технологии НЕ менять ребёнка и НЕ переделывать его, НЕ учить его каким-то специальным поведенческим навыкам, а дать возможность «прожить» в игре волнующие его ситуации при полном внимании и сопереживании взрослого.

Работая с детьми, имеющими нарушения речи, я заинтересовалась технологией ТРИЗ, в частности использованием в логопедической практике кругов Луллия.

Созданию этого пособия мы обязаны Раймунду Луллия, который в 13 веке создал логическую машину в виде бумажных кругов. Этот логический механизм состоял из нескольких подвижных концентрических кругов в результате движения которых можно было получать множество новых и сложных комбинаций.

«Круги Луллия» - это своеобразный компьютер, только для слов. Простота конструкции позволяет применить пособие даже в детском саду с дошкольниками 3-7 лет. Оно многофункционально и формирует навыки взаимодействия и самостоятельности.

Принцип изготовления игры заключается в следующем. Заготовлены диски разного диаметра. Количество зависит от возраста детей (младший возраст 2 круга, старший 3,4 круга). Вырезанные из картона круги разбивают на 4, 6, 8 секторов. В каждый сектор помещают картинку. Подходы к подбору изображений могут быть разными. Подбор материала подчинён программным задачам. Например, при изучении лексической темы «Дикие животные» используются изображения самих диких животных, их детёнышей, жилища, частей их тела и т.д.

Игры с кругами Луллия условно можно поделить на 4 типа:

1-й тип: «Найти реальное сочетание».

Под стрелкой объединяют картинки, формирующие реальную картину мира. Составляют предложения, объединяющие в себе эти объекты. Делают выводы.

2-й тип: «Объясни необычное сочетание».

При раскручивании кругов рассматривают случайное соединение объектов и как можно достовернее объясняют необычность их взаимодействия.

3-й тип: «Придумай фантастическую историю или сказку». Объединение случайных объектов служит основой для фантазирования. Предлагается сочинить фантастический рассказ или сказку.

4-й тип: «Реши проблему». В фантастических сказках с героями происходят разные истории. Необходимо учить ребёнка формулировать проблемы, выдвигать идеи по их решению.

В своей практике игры с использованием кругов Луллия я классифицирую по разделам речевого развития:

игры на формирование правильного звукопроизношения направлены на автоматизацию разных групп звуков;

игры на развитие (уточнение, обогащение и активизацию) словаря:

«Кто где живёт?», «Чей детёныш?», «Кому что нужно?», «Кто чем питается», «Из чего сделано?», «С чьей ветки детки?», «Соедини части в целое», «Крылья, ноги, клювы», «Подбери место обитания»;

игры на формирование лексико-грамматических категорий

«Чей?Чья?Чьё? Чьи?», «Определи предмет по цвету и материалу. Какой он?»,

«Сосчитай и назови», «В стране лилипутов и великанов»;

Игры на развитие связной речи:

«Составь предложение», «Расскажи сказку», «Небылицы»,

«Что не так», «Коллаж из сказок», «Аукцион», «Придумай фантастическую историю, сказку».

Пособие позволяет повысить эффективность коррекционно-развивающей работы по развитию речи. Кроме этого в процессе игры ребенок тренирует мелкую моторику, скоординированную работу правой и левой рук, развивает навыки самоконтроля и самооценки. Игровое пособие побуждает к самостоятельному действию, развивает инициативу, настойчивость в достижении цели. Заложенный игровой принцип и необычные приемы способствуют быстрому запоминанию основных понятий, развитию воображения, мышления, памяти, навыков ориентирования в пространстве.