

Кохан Галина Юрьевна

учитель-дефектолог

Зухарь Виолетта Ивановна

воспитатель

Ефимова Марина Павловна

воспитатель

Аблисова Неля Викторовна

воспитатель

Макарова Любовь Николаевна

учитель-логопед

Тищенко Полина Сергеевна

тьютор

МДОУ «Д/С ОВ №27»

пгт Разумное, Белгородская область

РАЗВИТИЕ И СОЦИАЛИЗАЦИЯ ДЕТЕЙ

С ОСОБЫМИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫМИ ПОТРЕБНОСТЯМИ

ПОСРЕДСТВОМ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СОВРЕМЕННЫХ ИГРОВЫХ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Аннотация: в статье представлены игровые образовательные технологии, используемые в психолого-педагогическом сопровождении детей с особыми образовательными потребностями.

Ключевые слова: дошкольная образовательная организация, обучающиеся с особыми образовательными потребностями, образовательные технологии.

В настоящее время проблема обучения детей с особыми образовательными потребностями остается все еще актуальной в связи со значительным увеличением количества данной категории детей в образовательном пространстве дошкольной образовательной организации общеразвивающего вида. Независимо от социального положения, индивидуальных психофизических особенностей инклюзивное образование предоставляет возможность каждому ребенку удо-

вовать свою потребность в развитии и равные права в получении адекватного уровню его развития образования.

Приоритетной задачей сегодняшнего дня в инклюзивном образовании является усиление внимания к проблемам социализации детей с ОВЗ, к созданию целостной системы психолого-педагогического сопровождения при включении их в образовательное пространство ДОО.

Изучение особенностей познавательной деятельности и эмоциональной сферы воспитанников с особыми образовательными потребностями позволило прийти к выводу о том, что игровые образовательные технологии являются наиболее эффективными и приносят положительную динамику в их развитии и социализации.

Что же такое игровая образовательная технология?

По определению Селевко Германа Константиновича, профессора, кандидата педагогических наук, *игровая образовательная технология* – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением.

Игровые образовательные технологии имеют различную направленность:

- *дидактические* – формирование определённых умений и навыков, необходимых в практической деятельности;
- *воспитывающие* – воспитание самостоятельности, формирование определённых позиций, сотрудничества, коммуникабельности;
- *развивающие* – развитие внимания, речи, мышления, рефлексии, мотивации учебной деятельности;
- *социализирующие* – приобщение к нормам и ценностям общества; адаптация к условиям среды, саморегуляция.

Игровая ситуация является конструктивной основой игровой познавательной деятельности, где деятельность воспитанников составляет важный компонент структуры. Игровая познавательная деятельность как активная форма обучения и воспитания требует адекватной технологии, которая способствовала

бы усилиению мыслительной деятельности и рефлексии. Игровая познавательная деятельность носит характер конструирования новых знаний, структурирование и закрепление уже имеющихся, поиска способов решения ситуаций.

Организующим фактором является проблемная ситуация, которая характеризуется творческим эмоциональным состоянием субъектов, выражаемым в анализе ситуаций, принятии решений.

Что же относится к игровым образовательным технологиям? Разберемся на примере:

Психолого-логопедический лэпбук «Безопасная дорога в школу»

Пояснительная записка.

Дидактическое пособие психолого-логопедический лэпбук «Безопасная дорога в школу» представляет собой картонную папку формата А3, на страницах которой имеются различные кармашки с заданиями по лексической теме «Транспорт. ПДД». Психолого-логопедический лэпбук «Безопасная дорога в школу» предназначен для детей старшего дошкольного возраста.

Задачи:

Образовательные:

- закрепить с детьми правила дорожного движения, виды транспорта.

Развивающие:

- развивать внимание, память, мышление, восприятие, мелкую моторику руки, зрительно-моторную координацию;

- стимулировать познавательную активность, способствовать развитию коммуникативных навыков.

- способствовать развитию речи детей, пополнению активного словаря детей;

- развивать связную речь, способность определять первый звук в слове, делить слова на слоги.

Воспитательные:

- воспитывать навыки личной безопасности и чувство самосохранения;
- воспитывать чувство ответственности.

Описание.

В лэпбуке собраны материалы о ПДД, дорожных знаках, видах транспорта для индивидуальных и подгрупповых развивающих занятий с детьми старшего дошкольного возраста.

Введен в игру сказочный персонаж Незнайка, который скоро пойдет в школу, и совсем не знает правила дорожного движения.

Дети должны рассказать об этом Незнайке на примере безопасного маршрута из детского сада в *МОУ Разуменскую СОШ №2*.

По дороге они познакомят Незнайку с основными достопримечательностями и социальными институтами пгт Разумное: *ТЦ «Разумное», ФОК «Парус», Разуменский Дом культуры им. И.Д. Елисеева, администрация пгт Разумное, МДОУ №20 п. Разумное, МОУ Разуменская СОШ №2*.

Психолого-логопедический лэпбук включает в себя карту данного маршрута, на которой цифрами указаны номера заданий, необходимых для выполнения.

Развивающие задания.

1 задание «Советы Светофорчика» – перед выходом из детского сада дети должны вспомнить основные правила дорожного движения.

2 задание «Назови недостающую фигуру» – направлено на развитие элементов логического мышления: дети должны установить закономерность и назвать недостающую фигуру.

3 задание «Четвертый лишний» – на данном этапе маршрута дети знакомятся с дорожным знаком «Автобусная остановка», рассказывают, на чем еще можно добраться до школы. И в завершении предлагается поиграть в игру «Четвертый лишний» (необходимо перечислить, что изображено на карточке, назвать лишнюю картинку и объяснить почему). Задание направлено на развитие мышления.

4 задание – «Собери дорожный знак». Впереди детям предстоит безопасно перейти дорогу. Закрепить название дорожных знаков «Пешеходный переход»,

«Подземный переход» ребятам помогут разрезные картинки. Задание направлено на развитие целостности восприятия.

5 задание «Раздели на группы» – закрепление видов транспорта дети должны рассказать Незнайке, какие бывают виды транспорта: наземный, воздушный, водный; общественный транспорт, специальный транспорт, строительный транспорт. Игра направлена на развитие мыслительных операций: классификация, обобщение.

6 задание «Встретишь слово на дороге – раздели его на слоги» – направлено на умение делить слово на слоги, определять количество слогов, последовательность слогов в слове, определять ударный слог, первый и последний звук.

7 задание – «Пальчиковые игры» – направлено на развитие речи и мелкой моторики руки.

8 задание – «Загадки», направлено на развитие мышления, сообразительности, быстроты реакции, закрепление видов транспорта.

9 задание – «Лабиринты», направлено на развитие внимания, зрительно-моторной координации, мелкой моторики руки.

Методические рекомендации.

Дидактическое пособие «Безопасный маршрут в школу» рекомендуется использовать воспитателям дошкольного учреждения в индивидуальной и подгрупповой работе с детьми, и игровой совместной деятельности ребенка и родителя (законного представителя).

Психолого-педагогическая игра ходилка-бродилка «Заюшкина избушка»

Возраст: от 5 лет.

Количество игроков: 2–4 воспитанника.

Время игры: 15–20 минут.

Состав: игровое поле, 4 фишki, кубик, правила игры.

Цель игры: развитие психологической базы речи.

Задачи игры:

- *коррекционные* – развитие артикуляционной моторики, познавательных процессов, закрепление лексико-грамматического строя, умения делить слова на слоги;
- *образовательные* – развитие умения различать эмоциональные состояния героев, навыки взаимодействия с партнером.
- *воспитательные* – повышение групповой сплоченности, чувства доверия к группе, умения выполнять инструкцию.

Описание игры: игровое поле с кружками для фишек. По ходу движения фишек картинки аппликации-иллюстрации сюжета известной русской народной сказки «Заюшкина избушка».

Правила игры: игроки бросают кубики по очереди и передвигают фишки вперед по игровой дорожке на столько кругов, сколько выпало на грани кубика. Если в конце хода фишкa остановилась на кружке другого цвета, игрок поступает следующим образом: *зеленый* – перемещает фишку по стрелке вперед; *синий* – перемещает фишку по стрелке назад; *красный* – игрок выполняет задание: артикуляционная гимнастика, «Найди такую же картинку на игровом поле», «Кто лишний?», «Скажи наоборот», «Назови ласково», «Раздели слова на слоги». Побеждает тот, кто первым приходит к финишу.

Психолого-логопедическая квест-игра «В поисках пропавшей азбуки»

Данная квест-игра, как универсальная игровая технология – это совместная командная игра ребенка и родителя (законного представителя). Идея игры проста – команды, перемещаясь по схеме, выполняют различные задания. Но изюминка такой организации игровой деятельности состоит в том, что, выполнив одно задание, команда получает подсказку к выполнению следующего, что является эффективным средством повышения двигательной активности и мотивационной готовности к познанию и исследованию. Квест, позволяет за короткое время ненавязчиво вовлечь игроков в разнообразные виды детской деятельности, вовлечь родителей в образовательный процесс.

Цель психолого-логопедической квест-игры – в игровом виде закрепить и расширить представление о звуках и буквах, способствовать развитию психолого-логической базы речи, умения работать в команде.

Задачи:

Коррекционно-образовательные:

- закрепить умение различать согласные твёрдые и мягкие звуки;
- закреплять умение определять место звука в слове;
- закреплять зрительный образ согласных букв;
- совершенствовать навыки фонематического восприятия, навыки звукового и слогового анализа слова;
- формировать умение составлять предложение из слов по картинкам;
- развитие основных познавательных процессов (внимания, целостности восприятия, мышления).

Коррекционно-развивающие:

- совершенствовать навыки фонематического восприятия, навыки звукового слогового анализа слова;
- формировать умение составлять предложение из слов по картинкам;
- развитие зрительно-моторной координации;
- развитие произвольности, пространственной ориентировки, умения работать со схемой.

Коррекционно-воспитательные:

- формирование навыков совместной деятельности, самоконтроля, анализа собственной деятельности;
- воспитание любви к сказкам;
- развитие навыков сотрудничества, умения устанавливать партнерские отношения, работать в группе.

Задания для команд:

Задание №1. Дидактическая игра «Найди букву».

За правильностью выполнения в одной команде следит педагог-психолог, в другой – учитель-логопед. В карте ставится отметку о выполнении. После этого команда переходит к выполнению второй части задания (подсказки). Дети собирают разрезную картинку «Машинка». Команда ищет в зале игрушку «машинка», в которой лежит конверт со следующим заданием.

Задание №2. Упражнение «Твёрдый – мягкий».

Необходимо определить с какого звука начинается название каждой картинки: если первый звук твёрдый согласный – обводят картинку синим фломастером; если первый звук мягкий согласный – зелёным фломастером. После этого команда переходит к выполнению второй части задания (подсказки): «*Какой предмет здесь спрятался? Раскрась его*». Команда раскрашивает предмет (телефон) и ищет его в зале.

Задание №3. Упражнение «Найди место звука в слове» (работа с перфокартой). После этого команда переходит к выполнению второй части задания (подсказки). «*Пройди лабиринт и ты узнаешь, где спрятано следующее задание*».

Дети проходят лабиринт. Команда ищет в зале игрушку «медведя», в лапе которого лежит конверт со следующим заданием.

Задание №4. Упражнение «Посчитай слоги» – необходимо разделить слово на слоги, и соединить линией с цифрой или геометрической фигурой, которая обозначает количество слогов в слове». После этого команда переходит к выполнению второй части задания (подсказки): «*Перед тобой картинка, обведи по точкам, и ты узнаешь, где искать следующее задание*».

Задание №5. Игровое задание «Составь предложение» – из предложенных слов необходимо составить предложение». На листке напечатаны слова (*сундук, в, Предмет, спрятать*). В финале команда находить пропавшую азбуку в сундуке.

Достиныства квестов для детей дошкольного возраста.

1. Квест-игра является привлекательной для ребёнка, позволяет активизировать его внимание и развивать познавательный интерес в ходе выполнения

психолого-логопедических заданий. Формирует у детей ощущение личной заинтересованности при выполнении задания, способствует лучшей адаптации и социализации.

2. В ходе выполнения групповых заданий дети учатся слушать собеседника, не перебивая, оценивать свою работу, работу сверстника, помогать друг другу, создаёт условия для поддержки и развития самостоятельности, инициативности, поисковой активности.

3. Способствует активному включению родителей в образовательный процесс.

Таким образом, использование игровых образовательных технологий в работе с детьми с особыми образовательными потребностями создают эмоционально благоприятную психологическую обстановку, атмосферу доброжелательности, свободы, равенства, способствуют развитию игровых, коммуникативных навыков, инициативы и самостоятельности. Игровые технологии помогают детям раскрепоститься, появляется уверенность в себе. Как показывает опыт, действуя в игровой ситуации, приближенной к реальным условиям жизни, дошкольники легче усваивают материал любой сложности.

Список литературы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (утверждён приказом Министерства образования и науки РФ от 17 октября 2013 года №1155. Зарегистрирован приказом Минюста РФ №30384 от 14 ноября 2013 года).

2. От рождения до школы. Примерная общеобразовательная программа дошкольного образования / под ред. Н.Е. Вераксы, Т.С. Комаровой, М.А. Васильевой. – М.: Мозаика-синтез, 2014.

3. Михеева Е.В. Современные технологии обучения дошкольников. ФГОС / под ред. Н.Е. Волковой-Алексеевой, Л.Е. Гринина. – Волгоград: Учитель, 2020.