

Департамент образования администрации г. Иркутска
Муниципальное автономное учреждение
дополнительного образования города Иркутска
«Станция юных натуралистов»
(МАУДО г Иркутска СЮН)
Сибирских Партизан ул., д. 28 «а», Иркутск, 664020
Тел./факс 32-22-09, 32-95-40;
сайт: 38yunnat.ru; адрес эл. почты: yunnat.2014@mail.ru

Рекомендована
методическим советом
МАУДО г. Иркутска СЮН
Протокол № 1 от 21.08.2023 г.

Утверждена
Приказом директора
МАУДО г. Иркутска СЮН
№ 121/01-11 от 30.08.2023 г.

**Методическая разработка
«Дидактические игры для
развития творческих способностей у детей дошкольного
возраста с задержкой психического развития»**



Разработчик: Власова Лариса
Александровна, педагог-организатор

Иркутск, 2023 г.

Методическая разработка «Серия занятий для развитие творческих способностей у детей дошкольного возраста с задержкой психического развития.» (далее–Методическая разработка) включает в себя разработку и реализацию цикла занятий по развитию творческого воображения у детей дошкольного возраста с ЗПР, которая может быть использована педагогическими работниками для образовательной деятельности с дошкольниками с задержкой психического развития.

Творчество – высшая форма психической активности, самостоятельности, способность создавать нечто новое, оригинальное.

Психокоррекционная работа с детьми, имеющими задержку психического развития (ЗПР), должна начинаться с момента их поступления в специальную школу и иметь две основные задачи оказывать помощь в преодолении их специфической незрелости и содействовать в разрешении индивидуальных и межличностных проблем.

Воображение и фантазия – это важнейшая сторона жизни ребенка. Усвоить какую – либо программу без воображения невозможно. Оно является высшей и необходимой способностью человека. Вместе с тем именно эта способность нуждается в особой заботе в плане развития. С уменьшением способности фантазировать у детей обедняется личность, снижаются возможности творческого мышления, гаснет интерес к искусству, к творческой деятельности. Для того чтобы развивать творческое воображение у детей, необходима особая организация.

Цель: будет состоять в разработке и реализации цикла занятий по развитию творческого воображения у детей дошкольного возраста с ЗПР; определение эффективности проведенных занятий

Задачи:

Образовательные:

- расширить знания о окружающем мире;

Развивающие:

- способствовать развитию творческих способностей;
- способствовать развитию познавательного интереса, любознательности, желания самостоятельно найти ответ;

Воспитательные:

- воспитывать бережное отношение к природе;
- сформировать у детей чувство ответственности за жизнь окружающих животных и растений.

Образовательные технологии:

- информационно – коммуникационная технология;

- технология развития критического мышления;
- игровые технологии;
- групповые технологии.

Особенности развития детей с ЗПР в младшем школьном возрасте

Дети с задержкой психического развития представляют собой количественно самую большую категорию детей с особыми образовательными потребностями. У части детей задержка психического развития преодолевается в условиях обычной школы, однако, большинство из них нуждаются в специально организованном обучении в соответствии с причинами задержки психического развития, особенностями познавательной деятельности, эмоционально-волевой сферы и поведения.

Учебная деятельность их характеризуется низкой продуктивностью: они часто не усваивают задания, не могут на относительно длительное время сосредоточиться на их выполнении, отвлекаются на любые посторонние стимулы.

«Ядерными» свойствами памяти детей с задержкой психического развития являются замедленный темп усвоения нового, непрочность сохранения и неточность воспроизведения материала. Отмечается преобладание непосредственного, произвольного, механического запоминания над опосредованным, произвольным, логическим.

Рекомендации по проведению развивающих игр:

1. Работа педагога с детьми не может осуществляться без установления с ними эмоционального контакта.
2. Необходимо стимулировать у детей с задержкой психического развития интерес к развивающим играм, так как сам он не появляется.
3. На одном занятии не следует проводить одну и ту же игру много раз подряд. Необходимо чередовать разные по форме задания.
4. Во время выполнения развивающих игр можно давать некоторые оценки относительно успешных действий ребёнка. Это нужно делать ненавязчиво, чтобы оценки не затрагивали личностных особенностей детей. Опасность заключается в том, что у детей не будет развиваться самоконтроль, а самоанализ заменится стремлением угадать реакцию окружающих.
5. Педагогу необходимо обращать внимание на колебание интереса детей, их утомляемость, использовать смену статических и подвижных игр. Смена деятельности избавит детей от усталости и скуки.

6. Для любой игры необходима непринужденная, свободная обстановка, когда все внимание сосредоточено на самой игре, а не на дисциплине, то есть не на том, чтобы «сесть, как следует», «не болтать ногами», «не вскакивать с места», «не шуметь».

7. Большинство развивающих игр по своему содержанию абстрактны, не несут образной и сюжетной нагрузки. Детям нравится находить сходство между сюжетами игр и реальными вещами. Причем детали этого сходства они, как правило, легко дорисовывают в своем воображении. В описаниях игр приводятся примеры оживления разных игровых ситуаций. Педагог может использовать их по своему усмотрению.

Для развития вербального воображения детей с ЗПР, т. е. непосредственно связанного с речью предлагаем провести следующие развивающие игры:

Конспект занятия по развитию воображения у детей «Сказочное животное»
Игра «Сказочное животное».

Цель: развитие вербального воображения, мышления, речи.

Цель: способствовать повышению уровня **развития** творческого мышления у детей с ЗПР

Задачи:

- **развитие** таких качеств у дошкольников как любознательность, оригинальность, продуктивность;
- **развитие творческого воображения**, свободного раскрепощенного мышления;
- **стимулирование** творческого подхода, подготовка детей к творческой деятельности: овладение приемом «Объединение»;
- **эмоциональное** сплочение детей.

Тип: практическое **занятие** с элементами рисования.

Дидактический материал: листы бумаги, цветные карандаши, мячик массажный.

Ход занятия.

1. Разминка. Упражнение «Поздоровайся как...»

Цель: создание эмоционального настроения на **занятие**.

Детям предлагается выполнять задание в пара. Затем им сообщается следующее: вы **будете** здороваться друг с другом, получая задания, затем по сигналу пары **меняются**:

- здороваться как друзья;
- здороваться носиком;
- здороваться ушками;

Упражнение «***Три животных***»

Цель: снятие эмоционального напряжения, создание группового доверия.

Детям предлагается записать три **животных**, которые им очень нравятся. Затем педагог говорит: «Зачитываем 1 **животного**, кто вы в детском саду? 2 – **животного**, кто вы дома? 3 – **животного**, кто вы с друзьями?»

2. Упражнение «Кто больше знает?»

Педагог предлагает детям по очереди называть разных **животных**, используя природные стихии: вода, земля, воздух (*игра с мячом*). Кто не знает или повторяет уже **сказанное** – **выбывает из игры**. В конце игры остаются трое «*знатоков*».

Игра «Да - нет»

Педагог задумывает **животное** и предлагает детям при помощи вопросов отгадать его.

Перед началом игры он подчеркивает, что **животных** очень много и если пытаться просто угадать, будет долго и неинтересно. Поэтому лучше задавать вопросы, указывающие на различные признаки (*Летает? Домашнее? Рога есть? Хищник? и т. д.*).

Чтобы дети стремились задавать только «*толстые*» вопросы, сужающие круг поиска, педагог ограничивает их количество (*например, не больше 15 вопросов*).

Игра проводится дважды, при этом **животные** должны принадлежать к разным классам (*например: змея, акула, олень*).

Упражнение «*Новые названия*»

Педагог: Ребята, когда мы называем неживые предметы, то очень часто уже по названию понятно, что это за предмет, что он делает, зачем нужен. Например: самолет – сам летает, пылесос – пыль сосет, расческа – расчесывает и т. д. Можете ли вы привести свои примеры?

А вот когда речь идет о **животных**, то по названию непонятно, что **животное** делает, где живет, чем питается, что интересного и необычного есть в нем. Вот если бы и у **животных** были такие же «*говорящие названия*», как и у предметов! И был бы тогда не «*крокодил*», а «*плавучий острозуб*»; не «*жираф*», а «*длинношей листоед*»; не «*бегемот*», а «*толстопузик гигантский*» и т. д. Давайте попробуем придумать новые названия **животным**.

Для выполнения упражнения делимся на две группы: первая – называет **животное**, вторая – придумывает новое название. Затем группы меняются ролями.

3. Беседа «*Сказочные животные*»

Педагог: Вы сейчас придумывали названия реальным живым существам. Но **животные** бывают еще и **сказочные**. В сказках встречаются **животные**, которые есть на самом деле, но в сказках они **разговаривают**, живут в домах, работают и т. д. А бывают и необычные, фантастические **животные**, которых в действительности не существует. Приведите примеры таких **животных** и **объясните**, что в них необычного.

Педагог систематизирует ответы детей и показывает, что большинство **сказочных животных** – это варианты объединения частей реальных существ (*может изменяться также количество частей*).

Например:

Русалка: человек + рыба.

Кентавр: человек + конь.

Единорог: конь с рогом во лбу.

Змей-Горыныч: трехголовая змея + птица и т. д.

4. Рисуночный тест. Придумать, нарисовать несуществующее **животное** и **дать ему название**.

5. Рефлексия. Учащиеся по - желанию **рассказывают** и показывают своих нарисованных **животных**.

Игра «Почему это произошло?».

Цель: развитие вербального воображения, мышления, речи.

Ход игры: педагог предлагает детям назвать возможные причины возникновения каждой из заданных ситуаций. Например, если дана ситуация «Зайка сменил шубку», то объяснения могут быть следующими:

Стимульный материал:

Мужчина снял шляпу.

Девочка сидела на берегу реки.

Мальчик не принес из леса ни одного гриба.

В доме погас свет.

Все окна в квартире были распахнуты настежь.

Игрок, дающий правильный ответ, получает фишку. Выигрывает ребенок, который к концу игры собрал большее количество фишек. (см. Приложение)

Игра «Сказочный город».

Цель: развитие воображения, мышления, речи.

Ход игры: педагог говорит детям: «Представьте, что вы попали в сказочный город. Расскажите о нем». Дети поочередно рассказывают о своих фантазиях. Выигрывает ребенок, который создал наиболее выразительный и оригинальный образ сказочного города.

Приложение

1. Фишки за правильные ответы



2. Карточки с заданиями «Закончи фигуры»

Белочка и зайчонок играют в игру «Превращайка».

— Я могу превратить круг в солнышко, а квадрат в дощик, — хвастается белочка.

— А я могу превратить треугольник в блочку, а овал в огурец, — отвечает ей зайчонок.

• А во что ты сможешь превратить эти фигуры? Нарисуй и раскрась.

