

"Игровая динамическая коррекция
развития дошкольников в технологии
решения изобретательских задач"

Педагог-психолог
Синюкова Галина Васильевна
ГБДОУ детский сад № 35
компенсирующего вида
Московского района
Санкт-Петербурга

2019г.

**Идеи ценности здоровья –
основа всех дальнейших успехов в развитии
личности ребенка.**



Исходя из положений, что развитие общей моторики влияет на интенсивность формирования психофизических процессов: умение держать равновесие; способность управлять мелкими движениями рук; скорость реакции движений.



А взаимодействие общей, мелкой, артикуляционной моторики, выразительность мимических движений оказывает положительное воздействие на интенсивность созревания речевых навыков, восприятия, внимания, памяти, мышления, воображения и творчества, было проведено исследование.

Цель: изучение особенностей представлений детей о строении организма человека, назначении органов и частей тела, биологических и социальных потребностях, эмоциональных состояниях человека;

* характера отношения детей к здоровью, к себе, самооценку;

* игры для обогащения представлений о человеке выявило, что опыт помогает детям ориентироваться в общих особенностях внешнего вида, эмоционального состояния человека, но не позволяет активно и полностью применять знания в игре.



Статистическая обработка данных доказала: игра как творческая, самостоятельная деятельность используется не в полной мере. Проблема - недостаток игр, соответствующих возрастным потребностям дошкольников, направленных на развитие чувственного познания, творческого мышления и с определенным уровнем сложности.





Для активизации творческой, познавательной активности детей необходим комплекс нестандартных игр, изготовленный вместе с детьми, при установке на придумывание новых правил.



Сформировались 3 этапа педагогической деятельности, где использовались игры с элементами ТРИЗ.

- Задачи:**
- * поддержание познавательной активности ребенка, соответствующей ЗАР;
 - * определение последовательности этапов освоения представлений о человеке;
 - * разработка и применение игр, поддерживающих интересы детей в ЗБР.



Цель I этапа:
обогащение представлений об особенностях внешнего вида и строения человека, индивидуально м своеобразии:
«Нарисуй и покажи»,
«Гадалка»,
«Фоторобот».

Цель II этапа:
обогащение представлений о биологических и социальных потребностях человека

Он включал новые игры: «Выдумка», «Слепое знакомство на мостике дружбы», «Картыханты», «Забавные человечки», «Разведчики и шпионы».



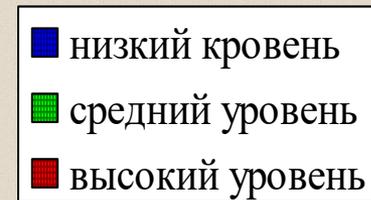
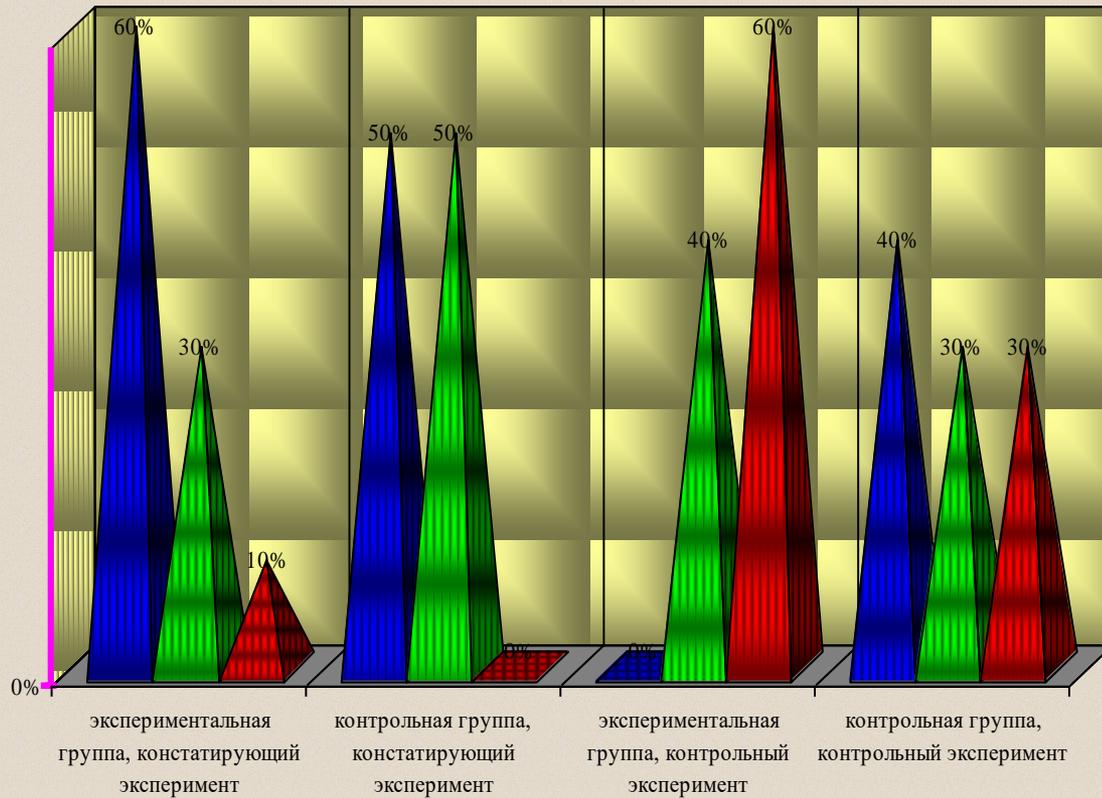
Цель игр III этапа: «Лабиринт здоровья», «Замок ПлоХор», «Медицинский центр» - накопление разумного отношения к здоровью и развития взаимоотношений и творческих способностей.



«Замок
ПлоХор»



Диаграмма особенностей отношения детей к здоровью



Констатирующий эксперимент		Отношение к здоровью	Контрольный эксперимент	
Экспериментальная группа	Контрольная группа		Экспериментальная группа	Контрольная группа
60%	50%	Низкий уровень	0%	40%
30%	50%	Средний уровень	40%	30%
10%	0%	Высокий уровень	60%	30%

Особенности внешнего вида и строения организма человека.

«Нарисуй и покажи»

	1	2	3	4	5
А	Лицом вперед	Голова наклонена вниз налево	Отвернуться от играющих	Голова повернулась направо	Голова повернута в сторону, нос вверх
Б	Руки вверх	Руки в стороны	Руки закрывают уши	Руки вверху в стороны, кисти опущены вниз	Руки опущены вниз, кисти в стороны
В	Туловище наклонено вправо	Туловище прямо	Туловище повернуто влево	Туловище наклонено вперед	Туловище обхвачено руками (по желанию)
Г	Ноги прямые	Ноги полусогнуты в коленях, носки ног подняты вверх	Одна нога стоит на полу, другая приподнята вверх	Носок одной ноги упирается в пятку впереди стоящей ноги	Ноги в глубоком приседе, колени широко в стороны
Д	прыжки	одьба	лежа	ползание	Легкий бег
Е	направо	Налево	вперед	назад	По диагонали
Ж	До стены	5 метров	По предложению детей	По предложению взрослого	2 метра

Цель: обогащать и дифференцировать представления детей о внешнем виде, позах, эмоциях человека, о его индивидуальном своеобразии. Способствовать развитию сенсомоторной деятельности, логики мышления, выделению признаков и их визуальному воспроизведению.

В таблицу, состоящую из произвольного числа столбцов и строк, заносятся по горизонтали цифры, а по вертикали – буквы алфавита. Ячейки таблицы, соответствующие определенной букве включают содержание/рисунок-модель о расположении, действиях различных частей тела:

«А» - головы,

«Б» - рук,

«В» - туловища,

«Г» - ног,

«Д» - действие,

«Е» - направление действия,

«Ж» - расстояние, которое должно быть преодолено.

Вариант игры: дети самостоятельно придумывают содержание, зарисовывая его в таблицу.

Проводится игра на прогулке, во время развлечений, динамических пауз, бодрящей гимнастики, но необходимо составить несколько таблиц, включающие наибольшее количество частей тела человека и доступные выполнению действия.

Игровые действия: дети выбирают произвольно шифр, соответственно ему определяют содержание (с возможным исключением 1-2 поз), которое затем выполняется.



Например, выбран шифр - А-3, Б-5, В-4, Г-2, Д-1, Е-2, Ж-4.

По нему определяются и выполняются действия: надо отвернуться от всех, наклониться вперед, опустить руки вниз, кисти развести в стороны, немного согнуть ноги в коленях, приподнять носки ног и в такой позе прыгать вперед к взрослому.



«Маска, я тебя знаю!»

Цель: дифференцировать представления об индивидуальном своеобразии человека (особенностями лица: формой и движением глаз, бровей, губ, носа); о эмоциональном состоянии других людей. Формировать умения обобщать, синтезировать, точно словесно обозначать образ.

	1	2	3	4	5
А	Форма лица				
Б	Движения губ				
В	Формы глаз, носа				
Г	Движения бровей				

Игровые действия: дети выбирают шифр, зарисовывают модель, составляя целостный мимический образ эмоционального состояния человека.

Дополнительно задаются вопросы: Кто это: взрослый, ребенок и т.д.?

Чем он занимается?

Какое у него настроение?

Как понял, что у него..... настроение?



Игры с игрушками по выбору детей (купание, кормление, стирка);

Коррекционные подвижные игры: «Шептушки», «Два барана», «Покажи», «Подушечные бои», «Обзывалки», «Тряпичная кукла и солдат», «Танцующие руки», «Замиралки» и др.;
упражнения на релаксацию и дыхание: «Корабль и ветер», «Воздушный шарик» и др.



Создание новой игры «Витаминка с картинки»



Приемы развития творческой активности детей в игре:

- Поддерживание инициативы детей по развитию сюжета путем внесения новых атрибутов, рассказа, совместной игры.
- Вовлечение (подключение) в игру заинтересованных детей, предоставление им свободы выхода из игры.
- Внушение уверенности, восхищение, похвала, одобрение, доверие, забота.
- Предоставление возможности выбора сюжета, роли, партнеров, игрушек, атрибутов.
- Поощрение импровизации в игре: придумывание сюжетов, смена и совмещение ролей, изготовление атрибутов.
- Стимулирование к гибкому использованию предметов-заместителей и игрового оборудования.
- Внесение в игру момента неожиданности, эмоциональное включение в игру игровая позиция



Усложнение игр каждого этапа:

Введение нового правила: ведущий передает ход следующему игроку, досчитав до трех (если игрок не успел, он ждет следующего хода).

Введение штрафа за нарушение правил: отбор фишки.

Определение количества играющих, ведущего:

не играет тот, на ком считалка закончилась;
если угадаешь в какой руке карточки, то водишь;

кто выиграл, играет следующий кон или водит.

Организация игры с неполным набором ее компонентов:
полупустые таблицы.



**БЛАГОДАРЮ
ЗА ВНИМАНИЕ!**

gal.sinuckowa@yandex.ru