



каменный  
город

## БЕСПЛАТНЫЙ ВЕБИНАР

Точки развития для формирования  
игровой инклюзивной среды в  
детском сообществе

19 декабря  
14:00 МСК



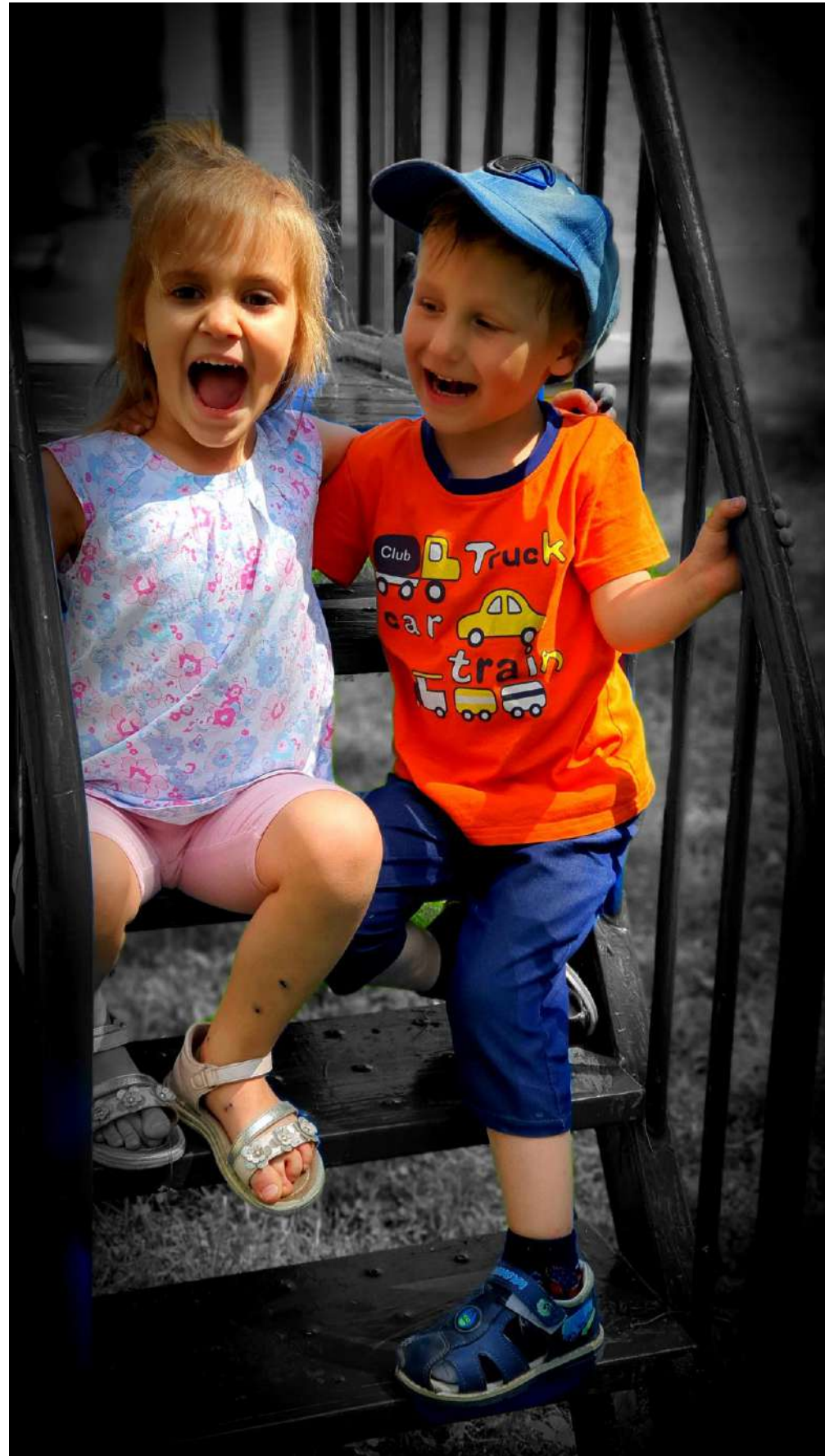
**Эксперт**

**Невмятуллина Светлана Олеговна**

- Победитель муниципального конкурса "Воспитатель года-2019"
- Лауреат всероссийского конкурса "Воспитатель года России-2020"
- Воспитатель МБОУ образовательный центр "Флагман" с углублённым изучением отдельных предметов

# ДЕТСКОЕ СООБЩЕСТВО







# ВОПРОС

**Как обеспечить условия для достижения всеми участниками образовательного процесса максимальных результатов в интеллектуальном, физическом и личностном развитии, а также в социальном взаимодействии?**

# ЗАДАЧИ ПЕДАГОГА

- ✓ **ОБУЧЕНИЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЮ;**
- ✓ **ПОМОЩЬ В ПРЕОДОЛЕНИИ СЛОЖНОСТЕЙ РАЗВИТИЯ;**
- ✓ **ВНЕДРЕНИЕ ИНДИВИДУАЛЬНОГО ПОДХОДА К ОБУЧЕНИЮ,  
УЧИТЫВАЯ ОСОБЕННОСТИ КАЖДОГО РЕБЁНКА;**
- ✓ **ОБЪЕДИНЕНИЕ ВСЕХ УЧАСТНИКОВ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО  
ПРОЦЕССА.**



**ЧТО МОЖЕТ  
ПОМОЧЬ  
ПЕДАГОГУ?**



# **ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ ПРОСТРАНСТВО (РППС) ДОО ДЛЯ ДЕТЕЙ С ООП**

**Физическое пространство**

**Коммуникативное пространство**

**Субъектное пространство**

**ПРОСТРАНСТВО ВЫСТУПАЕТ В РОЛИ  
«ПЕДАГОГА», ОБЕСПЕЧИВАЕТ УСЛОВИЯ ДЛЯ  
РАЗВИТИЯ ИГРОВОЙ И УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ,  
САМОРЕГУЛЯЦИИ, ФИЗИЧЕСКИХ, КОГНИТИВНЫХ,  
СОЦИАЛЬНЫХ НАВЫКОВ, ЗНАНИЙ И УМЕНИЙ  
РЕБЕНКА ДЛЯ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ  
ВОЗНИКНОВЕНИЯ СЕНСОРНЫХ ДЕФИЦИТОВ.**



**В зависимости от контингента детей, включенного в инклюзивное пространство, развивающая предметная среда будет иметь свою специфику и обеспечит условия для полноценного развития всех видов детской деятельности.**



# **ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ «ОСОБЕННЫХ» ДЕТЕЙ**



**«Застревание» на стадии предметной игры;**



**Отказ от действия с предметами в соответствии с их функциональным назначением;**



**Незаинтересованность игрушками и игровыми предметами;**



**Отсутствие интереса в игре к другим детям;**



**Затруднение в использовании предметов-заместителей или отсутствие данного умения.**



**КАКОЙ**  
**ДОЛЖНА БЫТЬ**  
**РАЗВИВАЮЩАЯ СРЕДА ДЛЯ**  
**ДЕТЕЙ С ООП?**

**ЗОНИРОВАННАЯ, МОБИЛЬНАЯ**

**ДОСТУПНАЯ**

**БЕЗОПАСНАЯ**

**МОТИВИРУЮЩАЯ**

**ПЕРСОНИФИЦИРОВАННАЯ,  
СУБЪЕКТНАЯ**

**ПРОВОЦИРУЮЩАЯ**

**АВТОДИАКТИЧНАЯ**



# **ЗОНИРОВАННАЯ, МОБИЛЬНАЯ**



**ЗОНИРОВАНИЕ**

**ПРОСТРАНСТВА**

**НЕОБХОДИМО ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ РЕБЕНКУ  
БЫЛО ЛЕГЧЕ ВОСПРИНИМАТЬ ПРОИСХОДЯЩЕЕ  
И БЫТЬ АКТИВНЫМ УЧАСТНИКОМ, СУБЪЕКТОМ  
СОБЫТИЙ.**



## Зонирование пространства



**Пространство можно сделать гибким за счет использования модульной мебели. Она легко трансформируется и переставляется, с ее помощью не составит труда зонировать групповое помещение, в котором выделяются места для организованных занятий и свободной игры.**



**Мобильность и трансформируемость пространства**





# **ДОСТУПНАЯ**

- **Доступность всех элементов среды для дошкольников с ООП;**
- **возможность выбора видов деятельности;**
- **игровой материал, включающий разные уровни сложности.**









# **БЕЗОПАСНАЯ**

- **Безопасные материалы;**
- **насыщенность и многообразие во избежание конфликтов среди детей с ООП;**
- **устойчивая, иногда зафиксированная, негромоздкая мебель;**
- **отсутствие или недоступность (иногда) для ребенка с ООП игр, игрушек с мелкими деталями.**



**Безопасные материалы, устойчивая, закрепленная мебель**



**Достаточное количество дидактического материала**



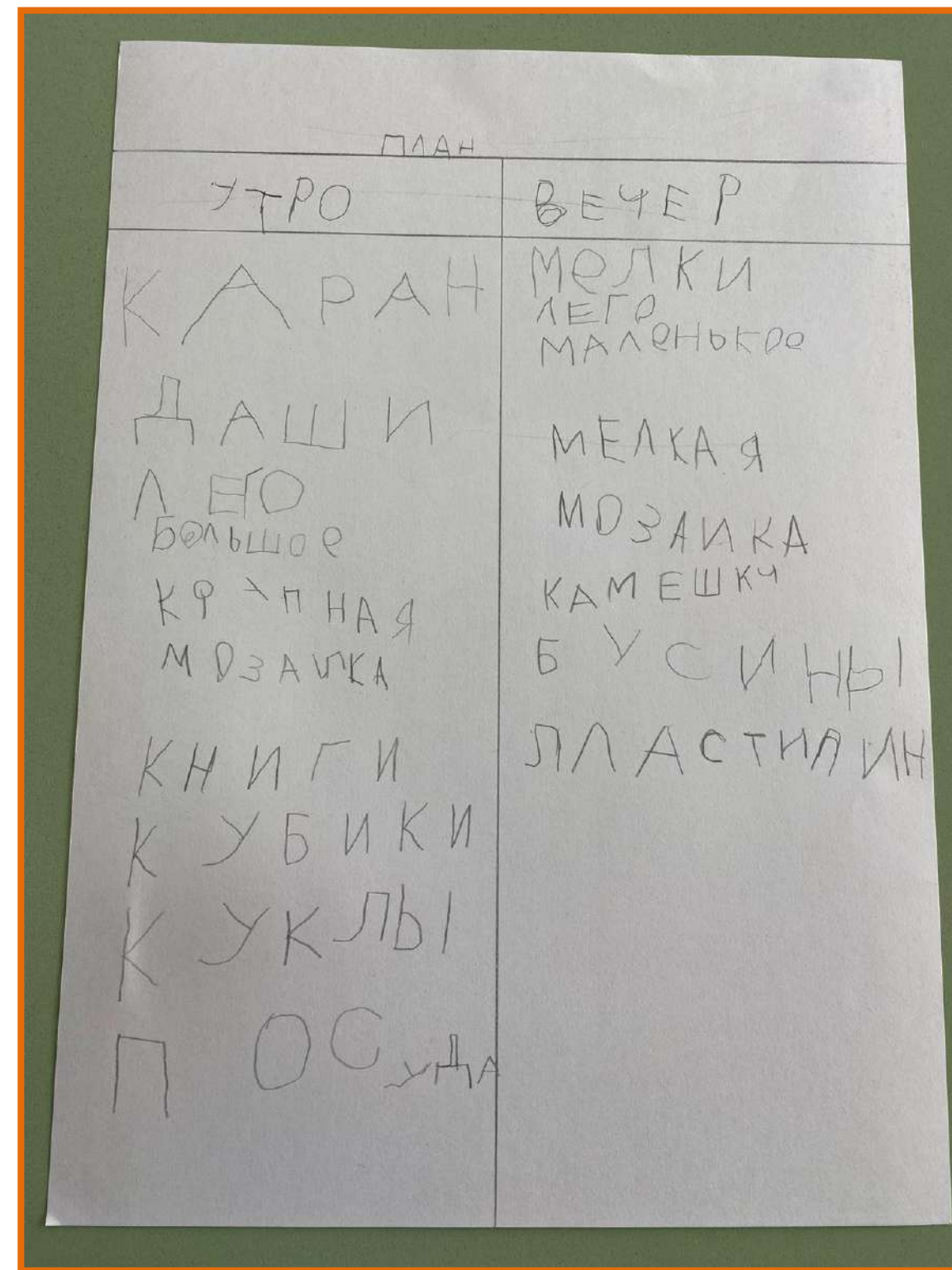
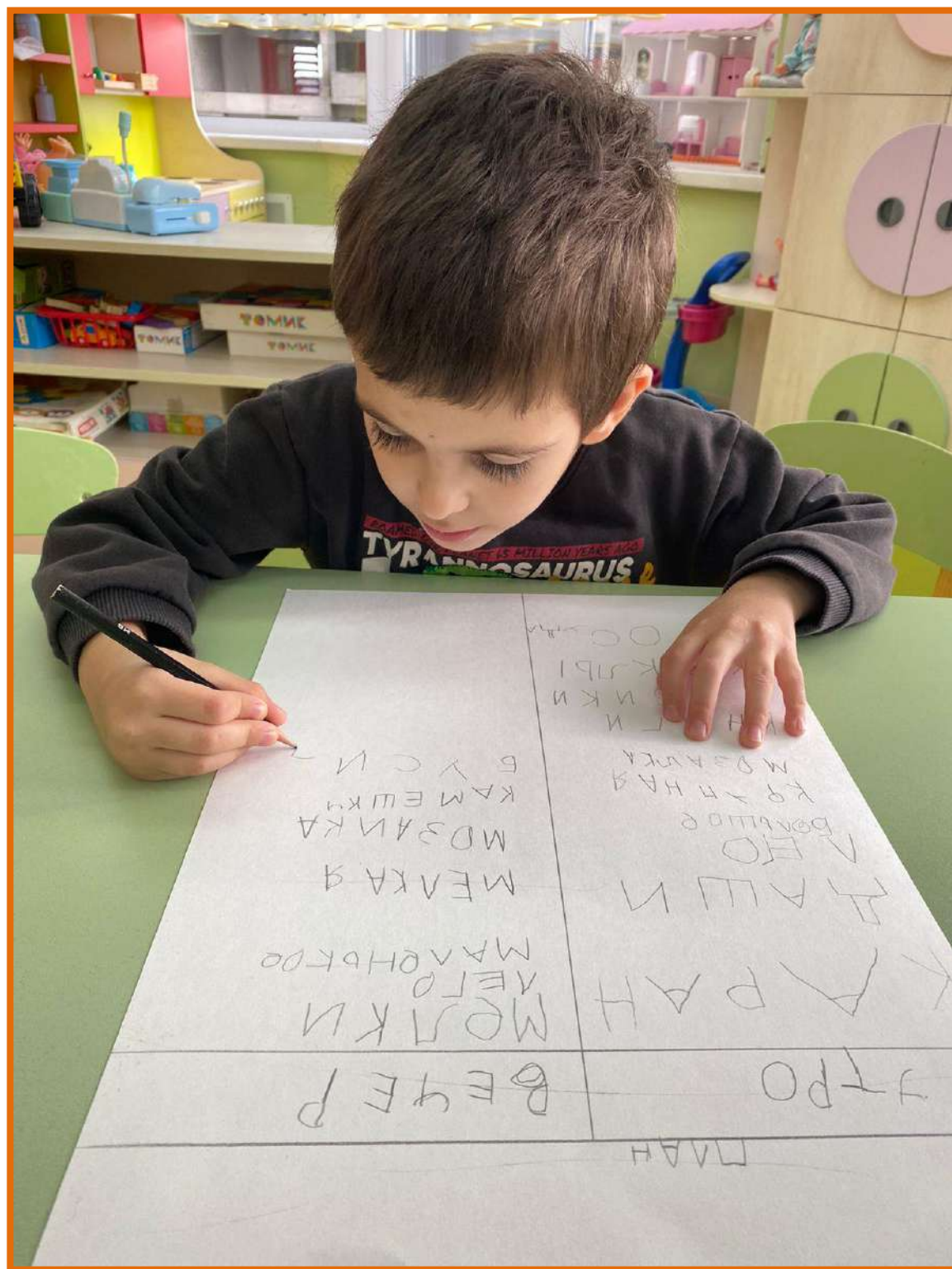


# «Я в домике»

(осознание ребёнком чувства защищённости)



# «Необходимое» детское планирование в инклюзивной среде с целью безопасности



# **МОТИВИРУЮЩАЯ**

- **Материал оборудования должен быть ярким, крупным;**
- **создание игровых ситуаций, стимулирующих взаимодействие и общение детей с ЗПР с остальными детьми в сюжетно-ролевой игре, опытно-экспериментальной, двигательной деятельности;**
- **включение в развивающую среду материалов и инструментов, пособий, использование которых стимулирует формирование у дошкольников (особенно у детей с ЗПР) положительных эмоций, снижает тревожность, чувство неуверенности в своих силах.**









**При реализации инклюзивного образования очень важны дидактические (развивающие) игрушки, правильно подобранные по цвету, форме, величине, количеству, являются прекрасным средством развития детей с любыми нарушениями в развитии в любом возрасте. Они не только обогащают чувственный опыт ребенка, но и учат его мыслить. Основная задача взрослого состоит в том, чтобы с помощью таких игрушек обратить внимание больного ребенка на различные свойства предметов, научить его выполнять задачи на подбор их по сходству и различию.**



# Волшебный мешочек

(развитие тактильного восприятия, развитие речи)





# Авторские дидактические речевые игры





# Пластилинография, игры с пластилином

(коррекция моторной сферы, познавательной деятельности, эмоционально-волевой сферы)



# Зеркало эмоций

(обогащение эмоционального опыта детей)



# Ниткография

(развитие эмоционально-волевой сферы,  
зрительно-моторной координации, обучение грамоте)



Сенсорная интеграция

# Арт-игры

## Рисование на воде в технике Эбру



Снижение уровня тревожности детей, улучшение работы ручного праксиса, развитие зрительно-моторной координации, повышение самооценки, установление контакта и доверительных отношений, активизация речевой деятельности в процессе творчества.





# Игры на стеклянном мольберте

(обогащение познавательной и коммуникативной сферы, преодоление неуверенности, обогащение сенсорного опыта)



# «Изобразительные» игры

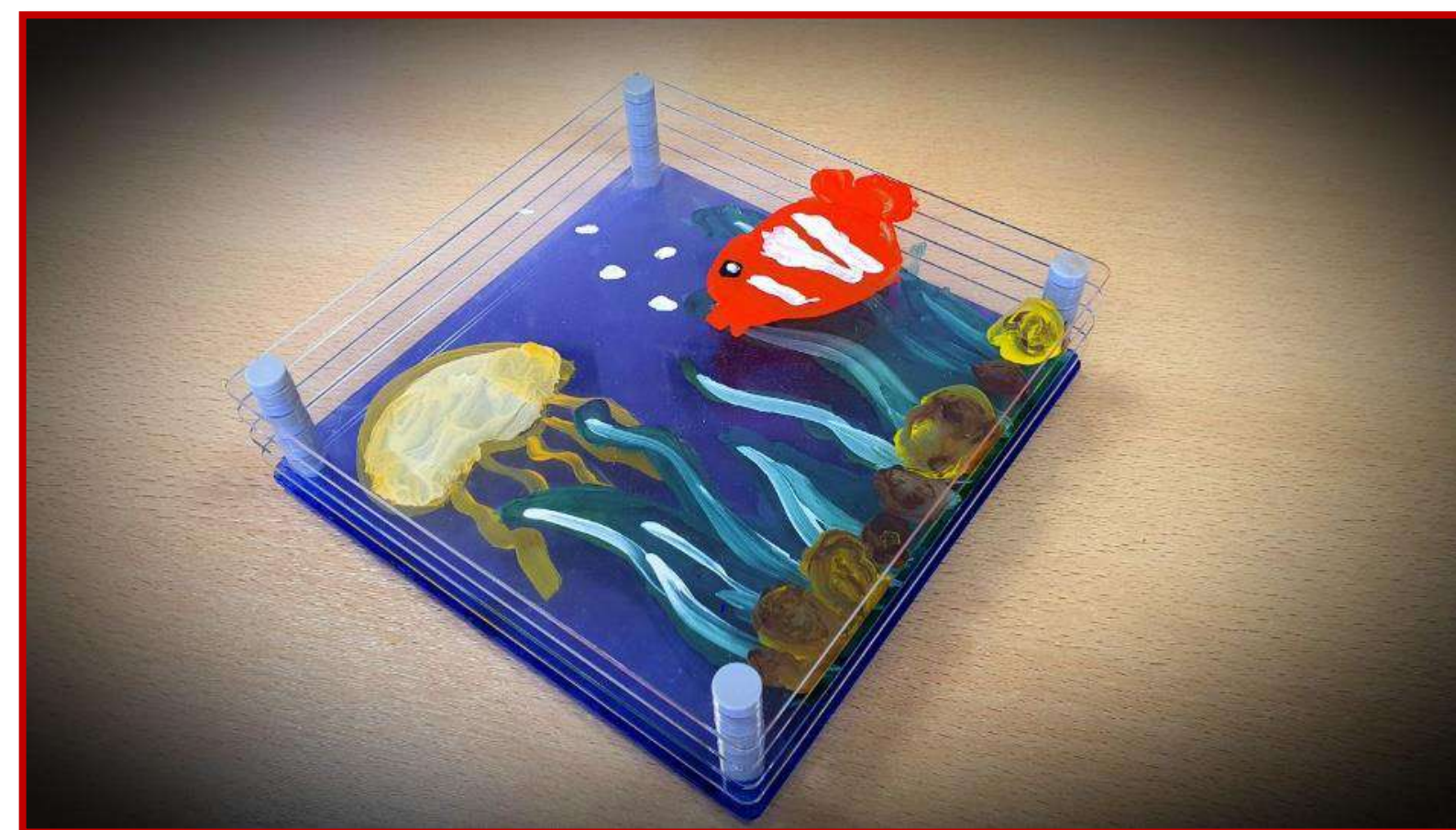


# СТЕКЛОГРАМ

Steklogram позволяет наглядно показать такие понятия как "передний и задний планы", "перспектива", а термин "сечение" сделать таким же естественным, как "круг" или "треугольник".

Использование стеклограма позволяет развивать коммуникативные навыки в процессе совместной работы. Умение работать над созданием одной картины, распределять между собой деятельность!

Такие необычные (совместные) способы рисования помогают детям с тяжелыми нарушениями речи в процессе рисования раскрепощаться и свободно общаться со сверстниками и взрослыми, не фиксируя свое внимание на своих речевых трудностях.



# Эбру-кубики историй

Аналог игры «Story cubes», но созданная на основе эбру рисунков детей и взрослых, выполненных в технике Эбру. Форма куба изначально привлекательна и мотивирует детей на игровую деятельность, а когда дети видят на кубе «свои рисунки»- это двойная радость! Многие из вас уже знакомы с игрой «Кубики историй», и знают все преимущества данной игры, где каждый рисунок — это захватывающий и неожиданный поворот повествования! Вариантов игр большое количество, кубики поочередно выбрасываются ребенком на игровое поле, начало и продолжение истории зависит от выпавшего рисунка.



# Алгоритм создания



- Перевести рисунки в электронный формат;
- скачать шаблон-контур развернутого кубика, вставить шаблон в программу ppt;
- в программе ppt (презентации) вставить в каждую грань развернутого кубика рисунок, уменьшив его до нужных размеров;
- вставить 6 разных рисунков;
- распечатать;
- вырезать;
- склеить;
- покрыть кубик скотчем.

# Интеграция с технологией Проппа

**ПРИДУМЫВАЕМ ИСТОРИЮ...**



- ✓ КТО?
- ✓ ГДЕ?
- ✓ ЧТО СЛУЧИЛОСЬ?
- ✓ КТО ПОМОГ?
- ✓ ЧЕМ ЗАВЕРШИЛОСЬ?

# СКАЧАТЬ

## Эбру-кубики историй







# Опорные карты

**(технология мнемосхем)**

Эбру-карты для развития связной речи вызывают огромный интерес и восторг у детей дошкольного возраста. Карты изготовлены из рисунков детей, выполненных в технике Эбру. Выстраивать цепочку карт и одновременно придумывать оригинальные истории с персонажами, изображенными на картах — прекрасное времяпрепровождение в кругу друзей.

Иногда рассказы детей превращаются в фантастические и нереальные истории! Фантазии детей нет предела... Именно в таких ситуациях, незатейливых, ненавязчивых и непринужденных, можно наблюдать, как «рождается» связная речь!!!



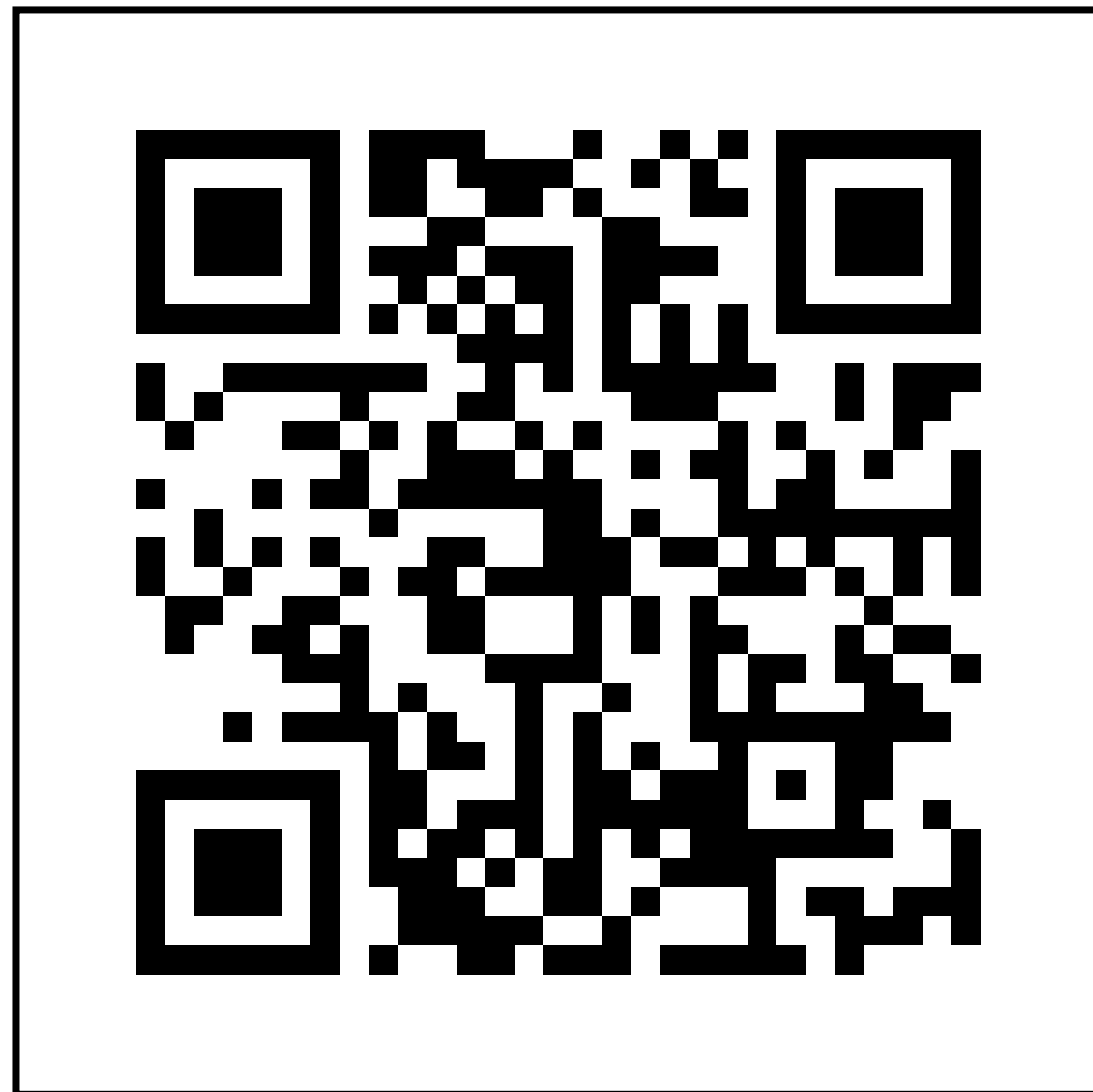
# Алгоритм создания



- ✓ перевести рисунки в электронный формат;
- ✓ вставить каждый рисунок в таблицу в word в формате аб, 4 рисунка на листе а4;
- ✓ скруглить края у каждого рисунка;
- ✓ распечатать с двух сторон лист (с обратной стороны простой фон);
- ✓ вырезать; (карточки формата аб должны быть без белых полей);
- ✓ заламинировать

# СКАЧАТЬ

## Опорные карты



# Речевые игры с картами

Автор-составитель Невмятулина С.О.

## Методические рекомендации по использованию Эбру-карт АВТОРСКИЕ РЕЧЕВЫЕ ИГРЫ С ЭБРУ-КАРТАМИ



Непременным условием для всестороннего развития ребенка, для его успешного обучения в школе является умение общаться со взрослыми и сверстниками. Взрослые – хранители опыта, знаний, умений и культуры, накопленных человечеством. Передать этот опыт можно не иначе как с помощью речи. По данным мониторингов и собственных наблюдений большинство детей, поступающих в школу, испытывают значительные трудности, так как не владеют в полной мере навыками связной речи, достаточными для этого возраста.

Связная речь – это особая и сложная форма коммуникативной речи. При нормальном речевом развитии ребенка 5-6 лет основными характеристиками речи являются: последовательность и целостность высказывания, плавность и языковое оформление изложения, соответствие ситуации и полнота.

В дошкольном возрасте преобладает наглядно-образная память и запоминание носит в основном произвольный характер: дети лучше запоминают события, предметы, факты, явления, которые близки их жизненному опыту. Именно в дошкольном возрасте важно научить детей связно и последовательно, грамматически и фонетически правильно излагать свои мысли, рассказывать о событиях окружающей жизни. В связи с этим необходимо использовать способы, облегчающие процесс становления связной речи и прежде всего – наглядность. В этом педагогам помогают опорные картинки. В данной технологии мы расскажем об опорных картах, которые создали из рисунков детей, нарисованных в технике Эбру. Карты регулярно пополняются, тематическое разнообразие расширяется, поэтому количество игр может увеличиваться в зависимости от поставленной педагогом задачи.

### 1 вариант

Карты перемешиваются и кладутся стопкой, вниз рисунком. Дети поочередно вытаскивают по одной карте сверху, переворачивают и в соответствии с рисунком, изображенным на карте, начинают свой рассказ. Следующий ребенок вытаскивает новую карту, продолжая начатый рассказ в соответствии с той картинкой, которую он вытянул. Данная игра напоминает технологию «Сторителлинг». Количество карт должно соответствовать количеству участников. После того, как карты все выложены, детям предлагается полностью воспроизвести придуманную историю. Это может быть индивидуальным заданием для одного ребенка или совместное воспроизведение истории.

автор Невмятулина С.О.

### 2 вариант

Все карты (рисунком вверх) лежат перед детьми. Ребенок целенаправленно вытаскивает карту на свое усмотрение, выбирая определенный рисунок и начинает составлять рассказ. Следующий ребенок также выбирает карту с нужным, на его взгляд, рисунком и продолжает начатый рассказ. После того, как карты все выложены, детям предлагается полностью воспроизвести придуманную историю. Это может быть индивидуальным заданием для одного ребенка или совместное воспроизведение истории.

### 3 вариант

Предложить ребенку выбрать из всей колоды карты, относящиеся к определенной лексической теме: «Животные», «Цветы», «Насекомые» и др. Ребенку необходимо мотивировать свой выбор и составить из выбранных карт рассказ. Такое задание может быть индивидуальным, выполненным в паре или небольшой группе детей.

### 4 вариант

Изначально карты можно разделить на разные лексические темы: «Времена года», «Животные», «Насекомые», «Цветы» и др. Предложить ребенку составить рассказ в рамках одной лексической темы, например, «Животные», используя карты только с животными. Такое задание может быть индивидуальным, выполненным в паре или небольшой группе детей.

### 5 вариант

Для автоматизации определенных звуков у детей педагог целенаправленно выбирает карточки, в изображении которых есть тот или иной звук: для звука «Ш» - карточка с изображением машины; для звука «Р» - карточка с изображением рыбы, пера; для звука «Л» - елка и т.д. С выбранными картами ребенку предлагается составить небольшой рассказ, утрированно проговаривая слова со сложными для ребенка звуками.

### 6 вариант

Предложить самостоятельно ребенку выбрать карточки, в названии которых есть определенный звук, например «Р» (рыба, стрекоза, роза), «Ш» (машина) и др. Предложить ребенку определить, в какой части слова данный звук находится: в начале слова, в середине или в конце.

### 7 вариант

Одной из самых любимых игр с данными картами у детей является «Гадание» (так назвали дети). В эту игру может играть большое количество детей (при условии, что на всех детей хватит карт). Карты перемешиваются и кладутся стопкой рисунком вниз. Суть игры заключается в том, что ребенок изначально задает своему товарищу по игре вопрос, например, «Ты сегодня придешь домой, а на пороге тебя встретит...». Тот ребенок, к которому был адресован вопрос, вытаскивает карту, которая и будет являться ответом на заданный вопрос. Ребенок проговаривает, что изображено на карте. Задача игры заключается в обучении детей правильной формулировке вопроса. Вопросы чаще всего смешные, а ответы бывают нелепыми, но данная игра всегда интересна детям, вызывает бурю положительных эмоций и, главное, активизирует речь детей.

Преимущество игр с данными картами заключается в том, что все карты выполнены из рисунков детей. Какой интерес, азарт и удивление возникают у детей, если им попадает карта с тем рисунком, который он нарисовал! У детей возникает непреодолимое желание продолжать эту игру, т.к. ребенок осознает, что это он сделал сам!

автор Невмятулина С.О.

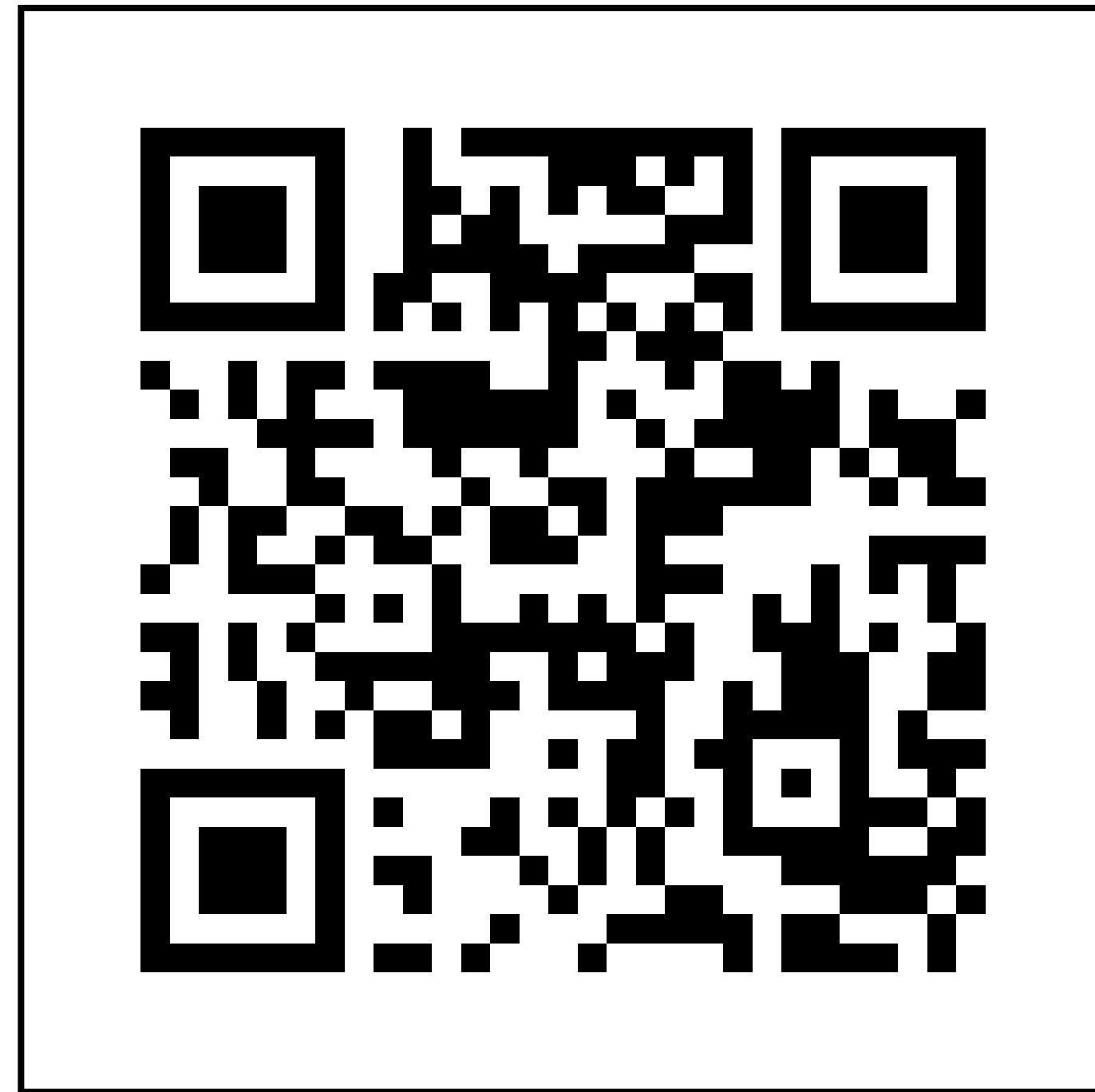
**Примечание:** универсальность использования Эбру-карт заключается не только в разнообразии игр, но и в том, где и как можно играть с картами. А играть можно, как за столом, так и на полу (чаще используется детьми), можно использовать в рамках индивидуальной работы с детьми, в ходе самостоятельной игровой деятельности, а также, как дидактический материал в рамках организованной образовательной деятельности, в ходе прогулки.



автор Невмятулина С.О.

# СКАЧАТЬ

## Речевые игры





# Ассоциативные карты



- В рисунке нет четких образов, рисунки чаще всего абстрактные;
- один и тот же рисунок вызывает разные ассоциации у детей;
- рисунки нарисованы необычными способами, например, в технике ниткографии, выдувания из трубочки, кляксография, рисование по-мокрому, рисование на пене, эбру и др.;
- рисунок можно переворачивать, находя в нем все новые образы

# Алгоритм создания



- Перевести рисунки в электронный формат;
- вставить каждый рисунок в таблицу в word в формате а5;
- скруглить края у каждого рисунка;
- распечатать;
- вырезать; (карточки формата а5 должны быть без белых полей);
- с обратной стороны можно прописать вопросы;
- заламинировать

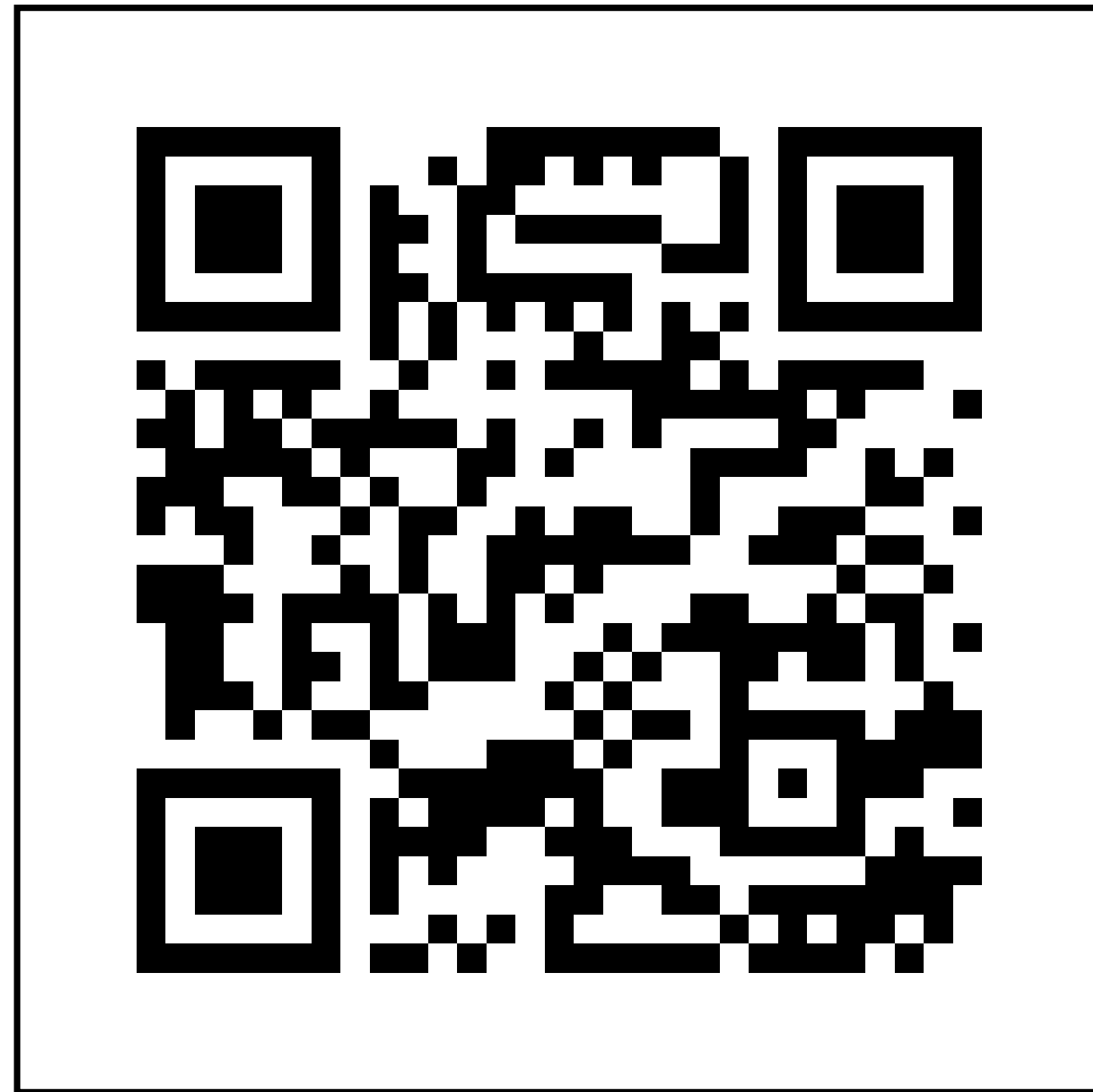


- *Какие эмоции у Вас вызывает эта картинка?*
- *Какие образы вы видите на картинке?*
- *Какая цветовая гамма, на Ваш взгляд, преобладает?*
- *Что на картинке есть, а Вы не заметили?*
- *Что на картинке привлекло Ваше внимание больше всего и почему? Как Вы думаете, почему?*



**СКАЧАТЬ**

**Ассоциативные карты**

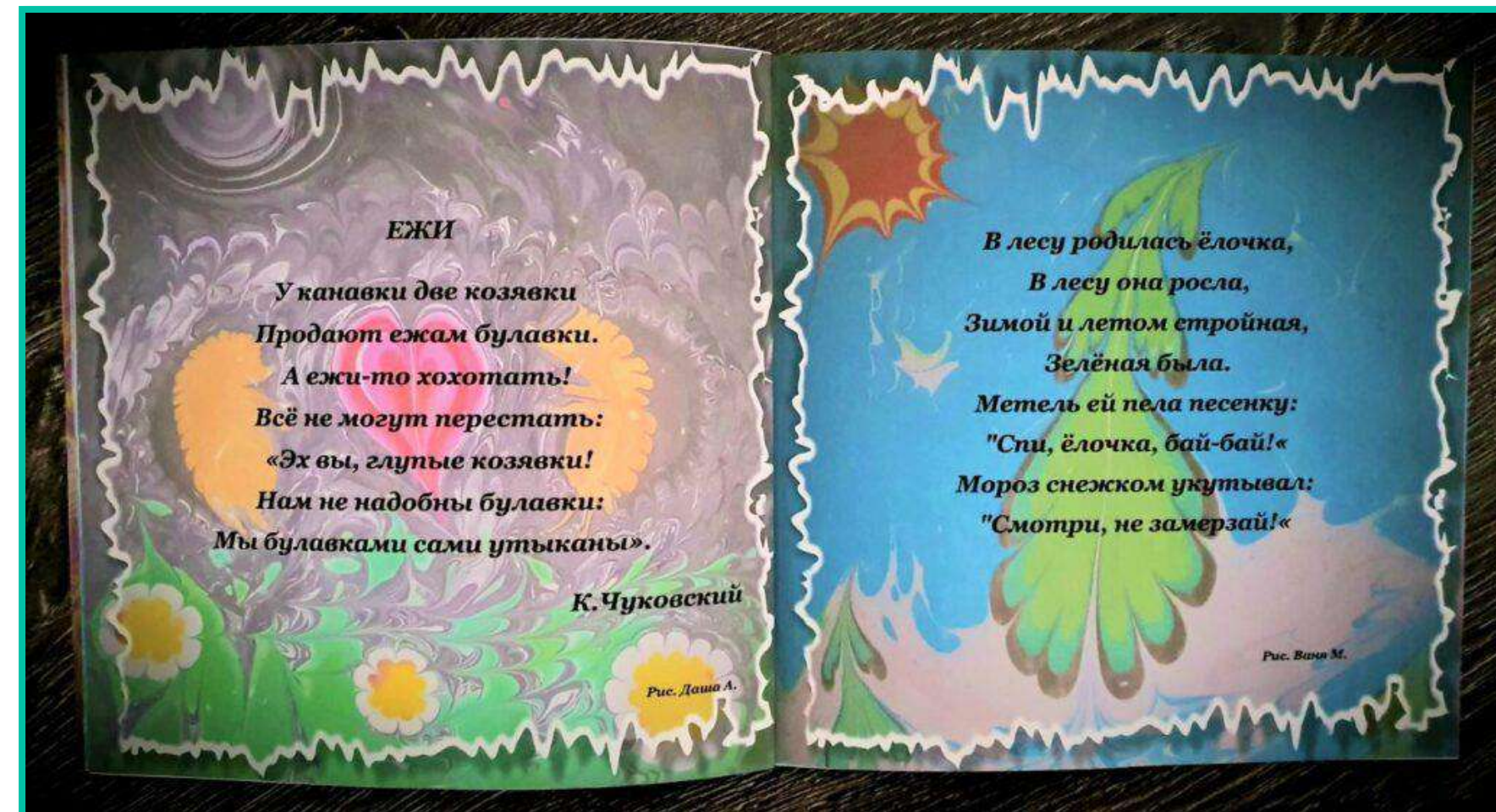
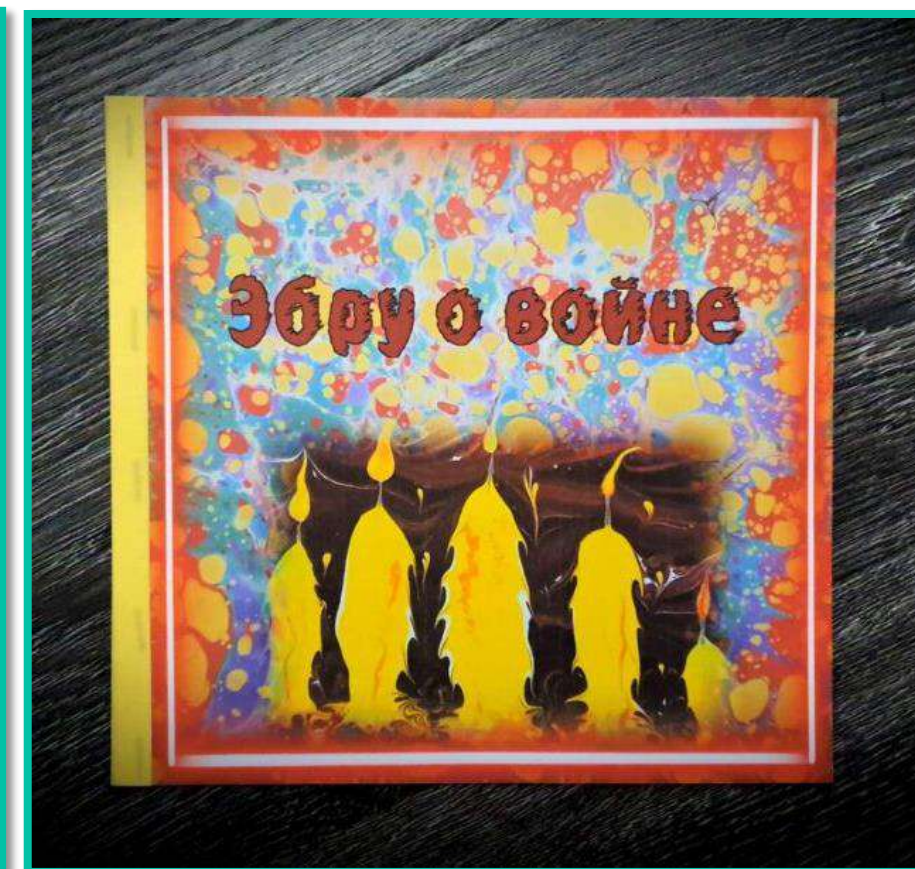
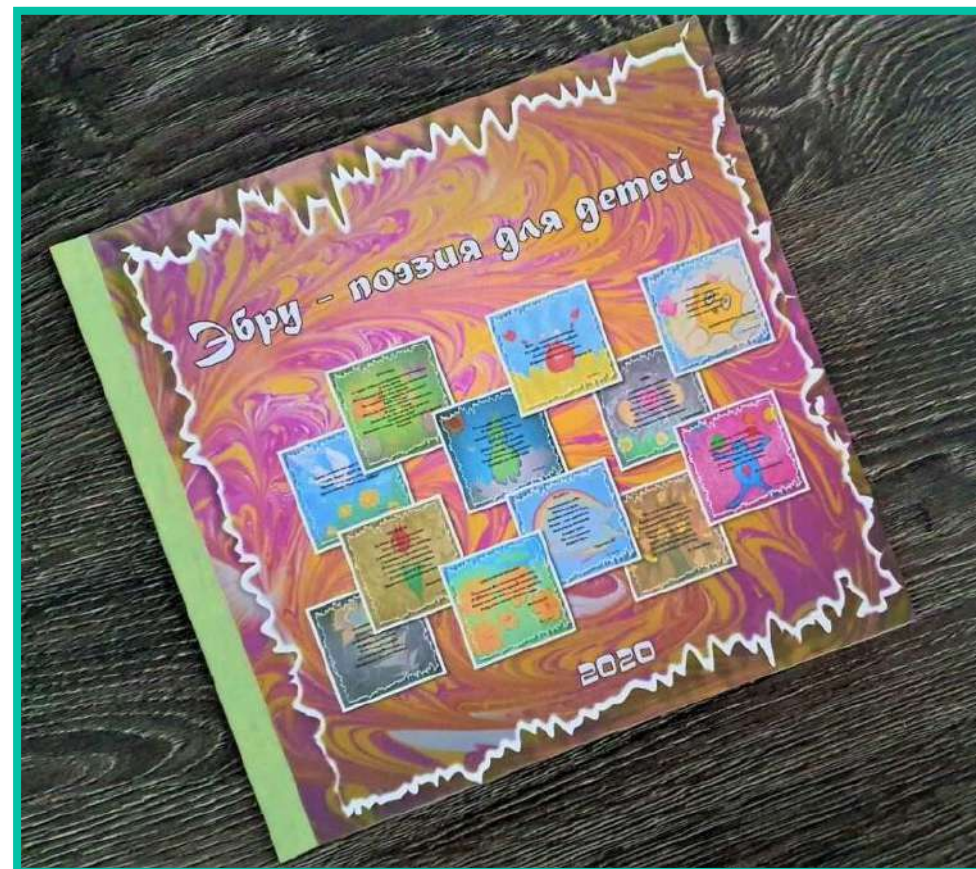




# Книги

В 5-6 лет ещё не все дети умеют читать, но рассматривать иллюстрации в книгах и импровизировать, придумывая интересные истории, где главные герои — иллюстрации, многие могут. Так легко и непринуждённо (четко проговаривая звук «Р», рождаются необычные истории, полные трагических моментов, но заканчивающиеся happy ending!!!

Эти чудесные книги не теряют своей популярности, не томятся в книжном уголке, а постоянно пользуются спросом у детей! А знаете почему? Потому что в качестве иллюстраций — рисунки, выполненные детьми, их личное творчество, превращенное в книгу со стихотворениями известных писателей! Такая книга приобретает статус бестселлера!!!



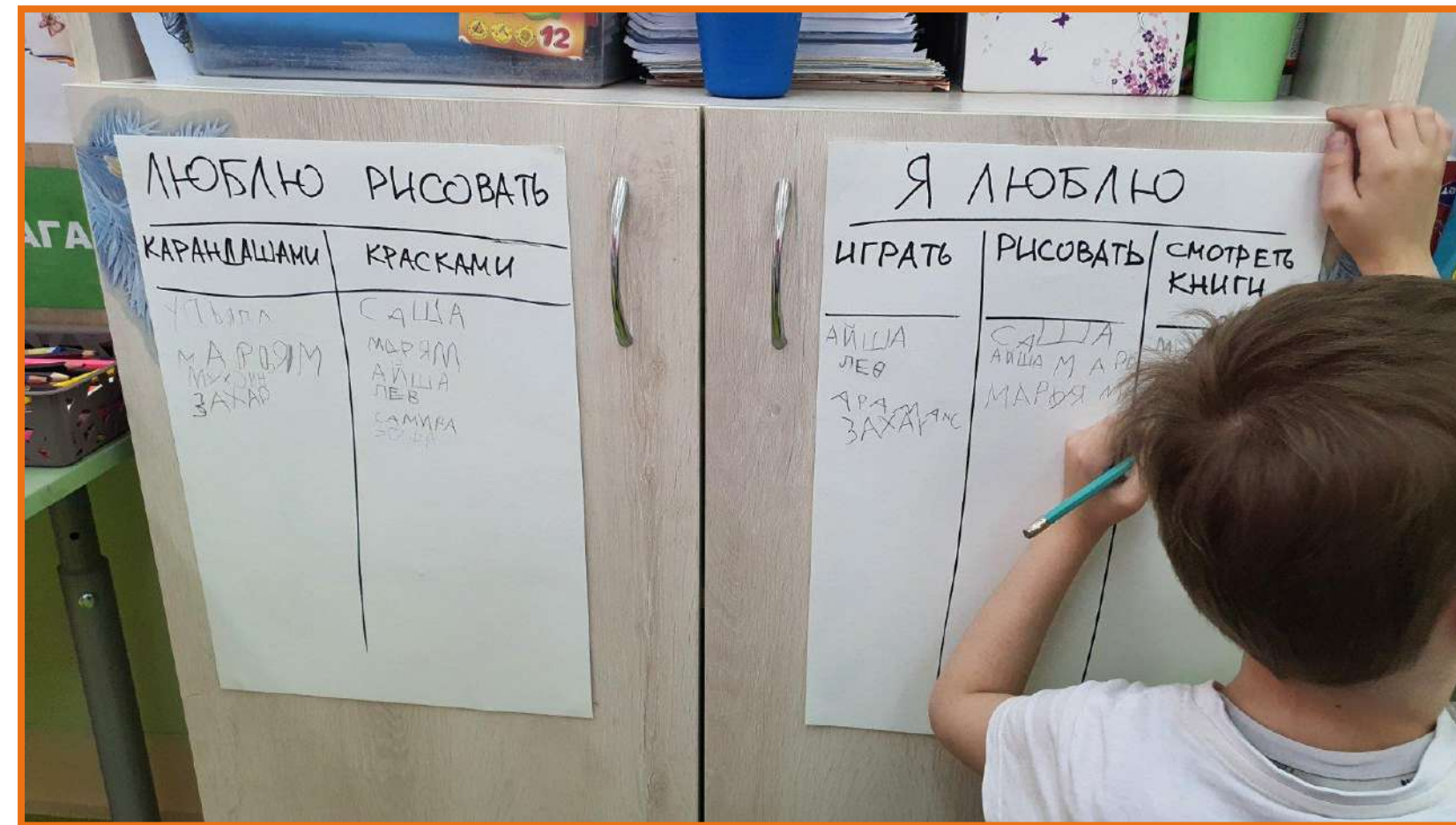
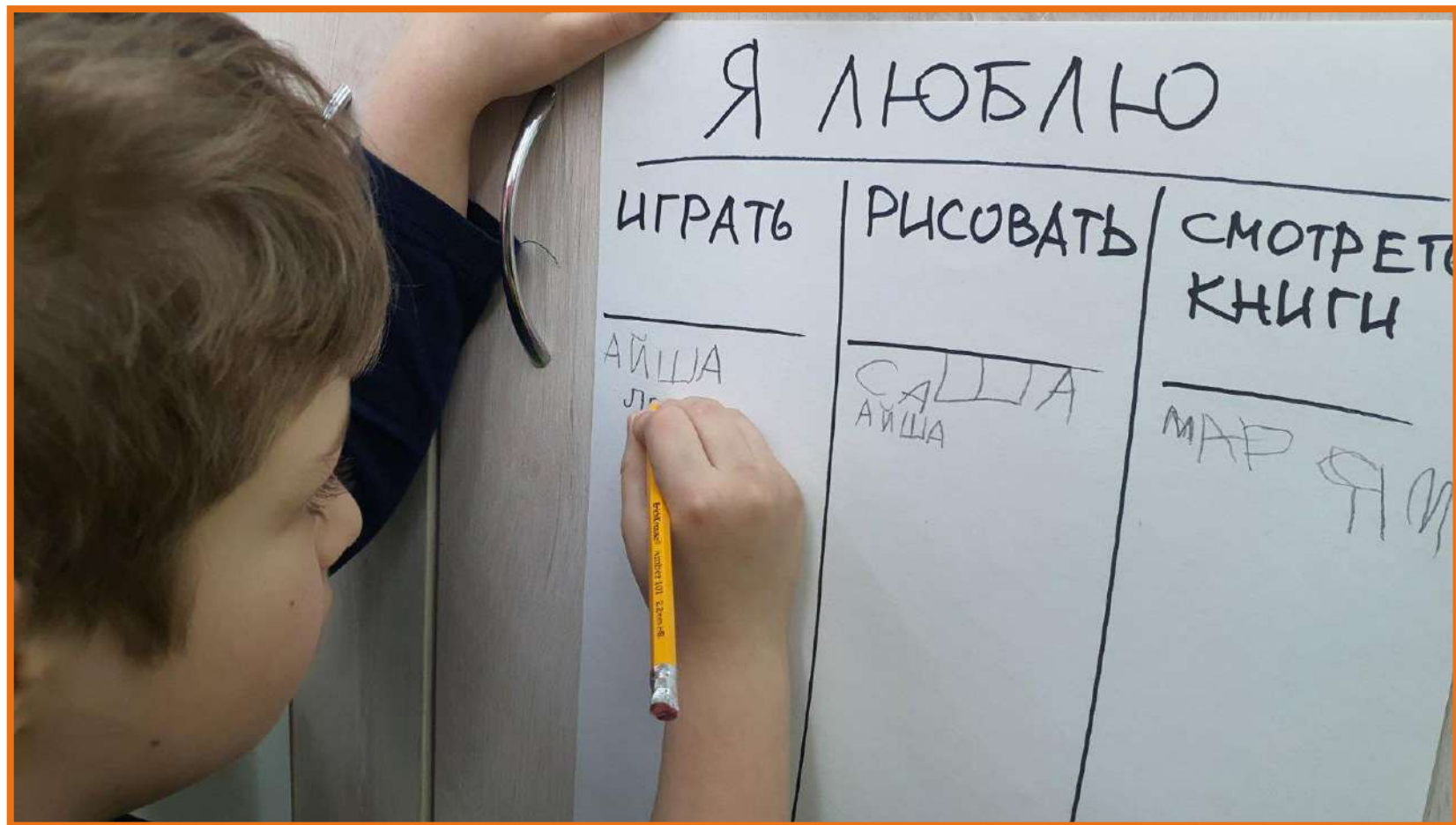
# **ПЕРСОНИФИЦИРУЮЩАЯ, СУБЪЕКТНАЯ**

- **С учетом индивидуальных особенностей ребенка, осуществляется по итогам мониторинга;**
- **Отражающая «голос ребенка» в образовательном пространстве.**

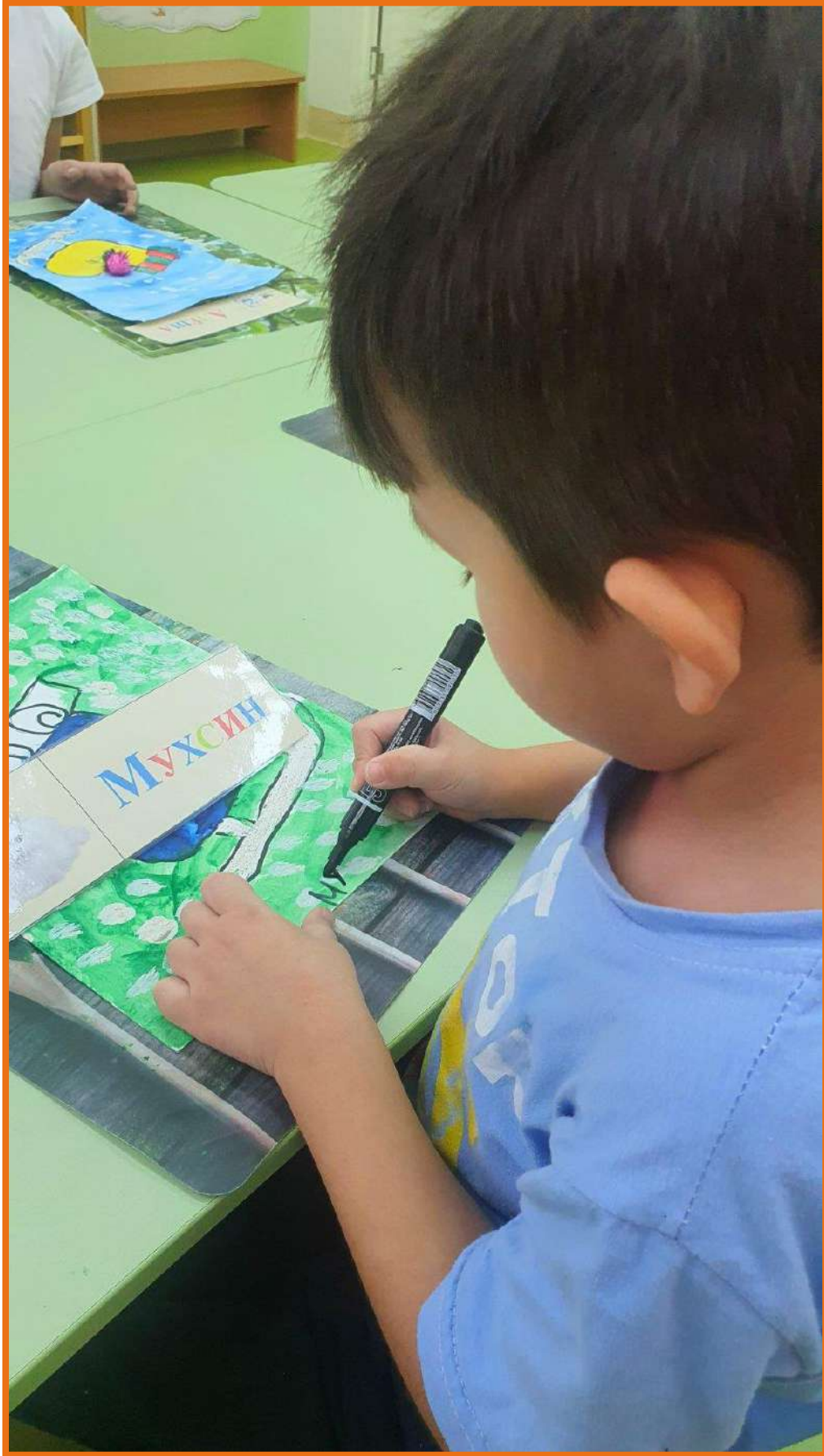


**Ребенок осознает себя не объектом, а субъектом, у которого есть собственные желания, способности и место, где он их предъявляет. Развитие нормотипичных детей и их сверстников с особыми потребностями может различаться по темповым и объемным показателям. Однако при этом психика у всех развивается по одним и тем же законам. Образовательное пространство должно быть готово к преобразованиям в зависимости от изменяющихся потребностей участников образовательного процесса.**

**Субъектность должна способствовать проявлению самостоятельной активности ребенка во всех видах деятельности, будь то свободная игра, самообслуживание, образовательная деятельность, организация своего свободного времени, и в итоге – максимальной нормализации поведения.**







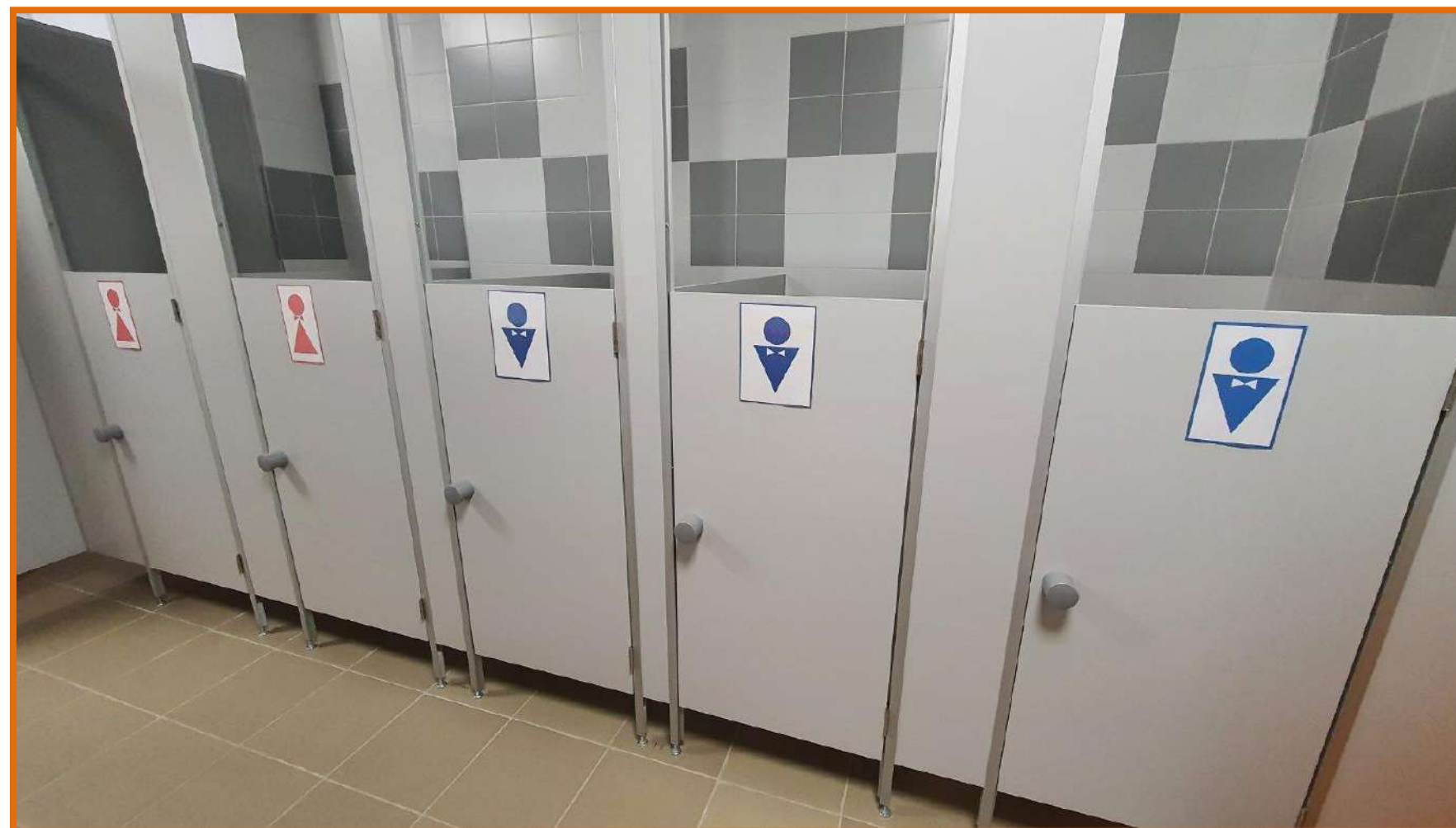
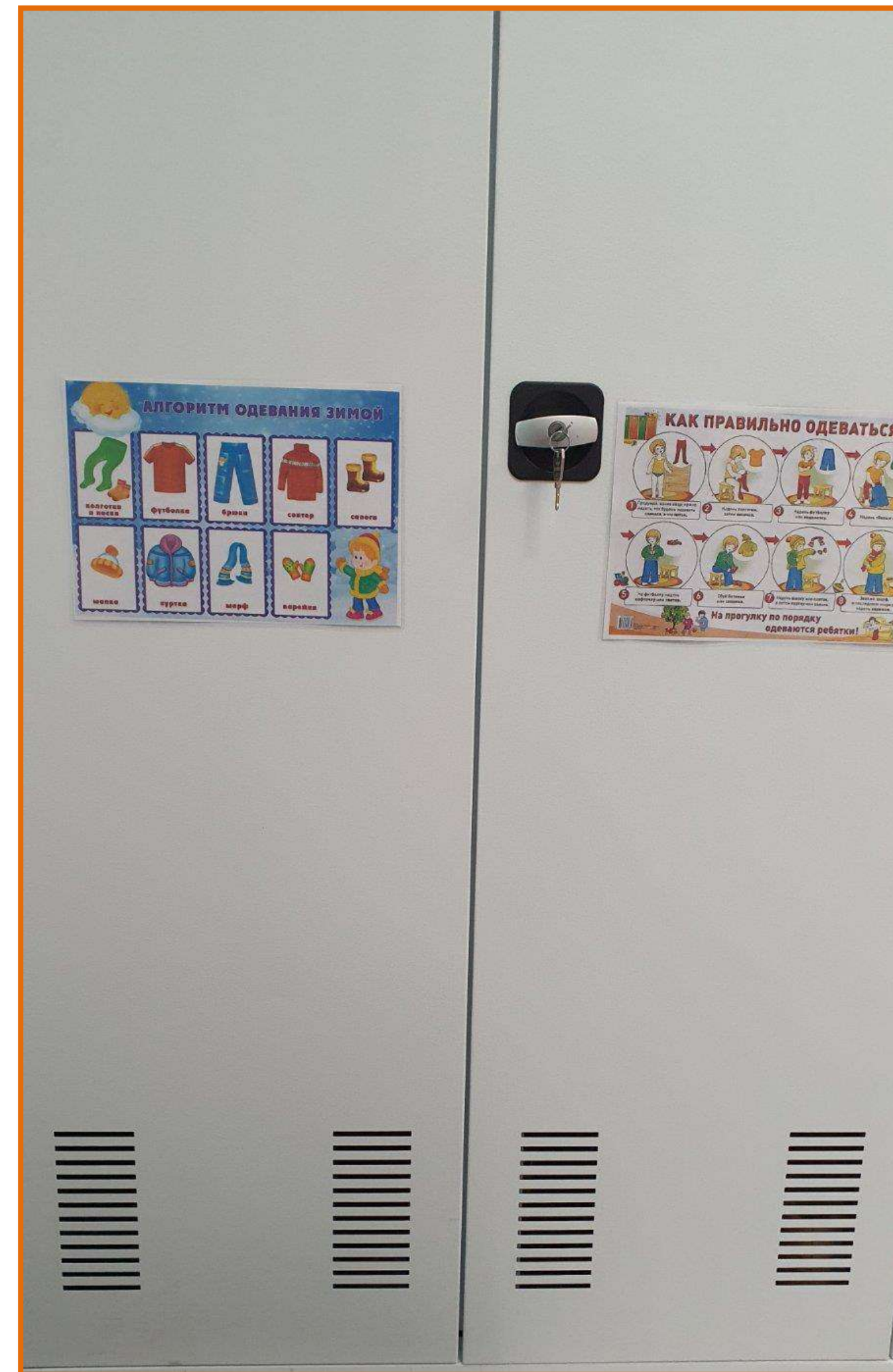
**Карточки «Пишу свое имя»**

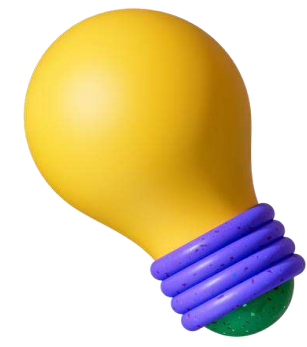




# **ПРОВОЦИРУЮЩЕЙ**

**Наличие в развивающей среде алгоритмов, маркеров пространства позволит самостоятельно, без помощи со стороны взрослого и сверстников организовать и структурировать игровую деятельность, самообслуживание и трудовую деятельность дошкольникам с задержкой психического развития.**







**Мы должны помнить: слова могут исчезнуть сразу после того, как мы их произнесли, а картинка в качестве визуальной опоры остается на долгое время. Визуальный образ удерживается в поле внимания и восприятия ребенка гораздо лучше, чем речь. Он позволяет ребенку формировать понимание так долго, как это ему требуется. К тому же визуальная поддержка помогает в запоминании на длительное время.**

**В итоге ребенок лучше запоминает информацию, четче выделяет самое главное. У него снижаются тревога и чувство неопределенности, он начинает лучше понимать правила. Это важно, поскольку не все дети разбираются, как устроены режим дня, расписание занятий в детском саду, и вообще для них сложно ориентироваться в часах, в том числе электронных, они еще не знакомы со счетом, с тем, что такое числовая прямая. Когда в детском саду используются визуальные средства, дети чувствуют себя гораздо спокойнее и безопаснее и лучше принимают любые изменения.**

# АВТОДИДАКТИЧНОЙ





# Игры с камешками

(зрительно-моторное восприятие)





**КАК**  
**СОЗДАТЬ РАЗВИВАЮЩУЮ**  
**СРЕДУ ДЛЯ ДЕТЕЙ С ООП?**



- ✓ **ЗОНИРОВАТЬ ПРОСТРАНСТВО;**
- ✓ **ОПТИМАЛЬНОЕ ЦВЕТОВОЕ РЕШЕНИЕ;**
- ✓ **НАСЫЩЕННОСТЬ ИГРОВЫМ, ДИДАКТИЧЕСКИМ МАТЕРИАЛОМ;**
- ✓ **СДЕЛАТЬ ПРОСТРАНСТВО МОБИЛЬНЫМ, ТРАНСФОРМИРУЕМЫМ;**
- ✓ **ВИЗУАЛИЗАЦИЯ (МАРКЕРЫ ПРОСТРАНСТВА);**
- ✓ **АВТОДИДАКТИЧНОСТЬ МАТЕРИАЛА (ИГР);**
- ✓ **НАЛИЧИЕ СУБЪЕКТНОСТИ**



# Доброжелательная обстановка «наравне со всеми»





**Спасибо  
за внимание!**



<https://eduregion.ru>