**Название статьи:**

Использование игровых технологий ОТСМ – ТРИЗ – РТВ как средство развития мыслительной деятельности у детей старшего дошкольного возраста с задержкой психического развития

**ФИО автора:**

Наулайнен Ольга Александровна

**Должность:**

старший воспитатель

**Организация:**

муниципальное бюджетное дошкольное образовательное учреждение Петрозаводского городского округа «Детский сад компенсирующего вида № 108 «Снежинка» (МДОУ «Детский сад № 108»)

**Город**

Петрозаводск

Обучение и воспитание каждого ребенка требуют учета его индивидуальных качеств, особенностей, интересов, создания оптимальных условий для его полноценного развития, личностного становления, оказания своевременной психолого-педагогической помощи детям не только с нормой, но и с отклонениями в развитии.

Эта категория детей особенно нуждается в своевременном выявлении присущих им дефектов и в реализации в сензитивные сроки потенциальных возможностей их психического развития психолого-педагогическими средствами. Среди детей с отклонениями в развитии особое место занимают дети с задержкой психического развития (ЗПР).

По данным отечественных и зарубежных авторов, в детской популяции выделяется от 6 до 11% детей с ЗПР различного генеза.

Дошкольный возраст - наиболее благоприятный период в развитии ребенка, поэтому своевременное выявление, изучение и психолого-педагогическая коррекция ЗПР должны осуществляться как можно раньше, когда такая работа наиболее продуктивна. Это обусловлено еще и тем, что дети с ЗПР, нуждаются в более активной стимуляции умственной деятельности, чем их здоровые сверстники.

Находясь в поисках эффективных методов и приемов, направленных на развитие детей с ЗПР, обратилась к технологии ОТСМ – ТРИЗ – РТВ. Для этого подобрала и апробировала ряд игр, которые направлены на развитие мышления у детей данной категории.

Знакомя детей с анализаторами (помощники умной головы), используем такие игры, которые способствуют осознанному отношению к органам восприятия, при этом мы создаем условия для понимания детьми того, что восприятие окружающего зависит от настроения, чувств, свойств, характера человека.

***Анализатор – Рука.***

При ознакомлении с данным помощником, педагог обращает внимание детей на то, что у каждого есть руки, с помощью которых можно трогать объекты, ощущать их. Таким образом, с помощью рук можно исследовать многие объекты окружающего мира. На данном этапе работы по ознакомлению детей с данным анализатором, мы использовали следующие игры:

* «Мои друзья».

 Цель данной игры: формирование представлений об анализаторах как о помощниках в познании мира.

Задачи:

* Закреплять знания детей об именах признаках и их значениях.
* Учить детей задавать вопросы.

Ход игры:

 Детям предлагается с помощью рук обследовать объекты и определить их по признакам (температура, рельеф, форма и т.д.).

* «Чудесный мешочек»

 Цель данной игры: формирование представлений об анализаторах как о помощниках в познании мира.

 Ход игры:

 В мешочек из непрозрачного материала складывается некоторое количество предметов или игрушек. Вызванный ребёнок опускает руку в мешочек, ощупывает предмет и вслух перечисляет те свойства, которые подсказывают ему тактильные ощущения. Остальные дети по перечисленным свойствам отгадывают этот предмет. Желательно брать одновременно не более 5 -6 предметов, изготовленных из разных материалов, и не имеющих ярко выраженных частей, т.к. вместо свойств ребёнок называет части, и ответ становится очевидным.

* «Холодный – горячий»;
* «Сухой – сырой»;
* «Гаражи и машины»
* «Геометрическая мозаика»
* «Переверни фигуры»

***Анализатор - Глаза***

С помощью глаз организовываются процессы рассматривания объектов. Педагог предлагает детям самостоятельно рассказать о возможностях глаз. Таким образом, зрительный анализатор даёт большое количество информации человеческому мозгу и на основе полученной информации появляются мысли. Исследуя объект с помощью глаз, можно получить информацию о значениях признаков. Ниже приведены игры, для ознакомления с возможностями зрительного анализатора.

* «Мои друзья».

 Цель данной игры: формирование представлений об анализаторах как о помощниках в познании мира.

Задачи:

* Закреплять знания детей об именах признаках и их значениях.
* Учить детей задавать вопросы.

Ход игры:

-Мячик, мячик, скажи, что ты умеешь делать?

-Я умею прыгать, кататься, летать….

-А кто тебе помог определить твои действия?

-Мне помогли глазки.

-Глазки, глазки, а что вы видите?

-Мы видим, как мячик прыгает, катается, летает.

 Данная игра используется также при ознакомлении детей с другими анализаторами и именами признаками.

* «Цветы и тучка»

 Цель данной игры: формирование представлений об анализаторах как о помощниках в познании мира.

 Задачи:

* Учить сличать, определять и называть цвета спектра.
* Развивать зрительно – двигательную моторику рук.
* Учить действовать по образцу (по словесной инструкции).

 Ход игры:

 Детям предлагается при появлении тучки спрятать цветок в своём домике, обращая внимание, чтобы окошко, домик и цветок совпали по цвету.

* «Мои друзья»
* «Найди бабочке цветок»
* «Найди пару»
* «Помоги зайчику подобрать штанишки и кофточку»
* «Одень мишек на прогулку»
* «Гаражи и машины»
* «Подбери по цвету»
* «Найди и подбери»
* «Найди фигуру»
* «Составь гирлянду»
* «Спрячь от дождика»
* «Найди нужный домик»
* «Сравни и подбери»
* «Спрячь»

***Анализатор – Уши***

При ознакомлении с возможностями слухового анализатора, детям даются представления о том, что с помощью ушей можно слышать и слушать звуки, которые издают объекты, а также уши помогают ощущать.

Предлагаем вашему вниманию игры для исследования объекта с помощью слуховых анализаторов.

* «Шумовые баночки»

 Цель данной игры: формирование представлений об анализаторах как о помощниках в познании мира.

Задачи:

* Упражнять в определении на слух предметов.
* Развивать фонематический слух.
* Учить узнавать ритмический рисунок и слух.

Ход игры: Педагог гремит баночками, дети определяют вид крупы.

* «Какой предмет звучит?»
* «Полянка»

Задачи:

* Упражнять в определении на слух предметов.
* Развивать фонематический слух.

Ход игры: На полянку соберутся дикие животные. Каждый из них постучится по – разному: заяц – 1 раз, медвежонок – 2, белка – 3, а ёжик – 4. По стуку догадайтесь, кто пришёл на полянку.

* «Какой предмет издаёт звук?»
* «Слушай звуки»
* «Двигайся на звук»
* «Эхо»
* «Тишина»
* «Долгий звук – короткий звук»
* «Угадай, чей голос?»
* «Вьюга»
* «Кто как кричит» и др.

***Анализатор – Язык***

При организации процесса определения вкуса съедобных объектов, предлагаем детям познакомиться с очередным анализатором, который помогает ощущать вкус объектов. Знакомя с данным анализатором, используем следующие игры:

* «Какой по вкусу?»

 Цель данной игры: формирование представлений об анализаторах как о помощниках в познании мира.

Задачи:

* Учить детей определять объекты по вкусу (сладкий – соленый, горький – кислый);
* Продолжать учить группировать объекты по заданному признаку.

Ход игры:

Детям предлагается с помощью предметных картинок определить и сгруппировать объекты по вкусовым качествам.

* «Съедобное – несъедобное»
* «Попробуй на вкус»
* «Угощение для ребят и зверят»
* «Что в корзинке лежит?»
* «Вкусные угощения для кукол»
* «Теремок» (признак вкуса)
* «Угадай овощ (фрукт) по вкусу»
* «Такие разные овощи (фрукты)»
* «Чудесный мешочек»

***Анализатор – Нос***

Формируем у детей представления о том, что исследовать любой объект можно с помощью носа, который помогает определить значение признака «запах». При определении признака «запах» используем следующие игры:

* «Ароматные баночки»

 Цель данной игры: формирование представлений об анализаторах как о помощниках в познании мира.

Задачи:

* Дать понятие о том, что многие окружающие объекты имеют запах;
* Познакомить со схемой имени признака «запах».

Ход игры:

Детям предлагаются баночки с разными ароматами (цветочный, фруктовый, ягодный и т.д.) для определения запаха.

* «Отгадай овощ (фрукт) по запаху»
* «Теремок»
* «Я возьму тебя с собой, все, что вкусно пахнет»
* «Мои друзья…»
* «Я возьму тебя с собой…»
* «Найди такой же по запаху»
* «Найди пару»

Познакомив детей со всеми органами чувств, мы переходим к следующему этапу: знакомство с именами признаками.

Для детей с ЗПР характерен низкий уровень познавательной активности, поэтому в свой профессиональной деятельности мы знакомим наших воспитанников только с некоторыми именами признаками (цвет, форма, размер, температура, влажность, рельеф, действие, чем питается, часть – целое, классификация).

Самым первым именем признаком, с которым мы знакомим детей это **влажность**. Мы предлагали детям с помощью рук исследовать объекты и определить имя признака «влажность». На данном этапе работы мы использовали такие игры как:

* «Красивые пирожки»

Задачи:

1. Закреплять знания детей о свойствах сырого песка;
2. учить выбирать предметы для украшения прирожка, учитывая размер и форму;
3. учить считывать схему имени признака влажность.

Ход игры:

Детям предлагается из сырого песка «испечь пирожки» с помощью формочек и совочка. Педагог предлагает детям с помощью рук исследовать песок и определить какой он по влажности, кроме того обращаем внимание детей, что с помощью сырого песка можно «испечь» красивые пирожки.

* «Угощение для кукол»

Задачи:

1. Учить детей различать и называть мокрый и сухой песок;
2. Совершенствовать умение детей играть с песком и формочками.

Ход игры:

Детям предлагается «испечь» угощение с помощью сырого (сухого) песка и угостить кукол.

* «Расскажи о стекле»;
* «Опиши подоконник»;
* «Какой песок по влажности» (знакомство со свойствами сырого и сухого песка);
* «Капели капают»;

**Имя признака «Температура».**

С помощью рук дети исследуют объекты и определяют их температуру.

* «Потрогай снег и расскажи, какой он по температуре»

Задачи:

1. Формировать у детей понятие об имени признака «температура»;
2. Развивать тактильное восприятие.
3. Знакомство детей со свойствами снега.

Ход игры:

 Педагог предлагает детям посмотреть на снег и сделать предположение какой он по температуре, затем дети с помощью рук исследуют его и делать выводы.

* «Почему снег тает?»

Задачи:

1. Формировать у детей понятие об имени признака «температура»;
2. Развивать тактильное восприятие.

Ход игры:

Детям необходимо сделать предположение, что произойдет со снегом, если его принести в теплое помещение. Снег помещают в емкость и оставляют в теплом помещении, в течение определенного времени дети наблюдают за ним и приходят к выходу о том, что снег тает, если его принести из холода в тепло.

* «Найди холодный (горячий) предмет»;
* «Пускаем лодочки в озеро»;
* «Капели капают»;
* «Мои друзья – все холодные объекты»

**Имя признака «Рельеф»**

С помощью рук дети определяют, какие объекты по рельефу. Затем, когда дети научились определять имя признака, предлагается усложнение: с помощью глаз посмотреть на объект и сказать, какой он по рельефу. Далее проверяют, правильно ли определен рельеф объекта – потрогать руками.

* «Определи объект на ощупь»

Задачи:

1. Формировать у детей понятие об имени признака «рельеф»;
2. Развивать тактильное восприятие.

Ход игры:

Дети рассматривают различные объекты с помощью рук и определяют, что все они разные на ощупь, т.е. сделаны из разных материалов. Таким образом, педагог подводит детей к тому, что объекты разные по рельефу.

* «Капели капают»

Задачи:

1. Формировать у детей представление об весенних изменениях в природе;
2. Закрепить знания об имени признака «рельеф»;
3. Развивать тактильное восприятие.

Ход игры:

На улице дети рассматривают сосульки и определяют, какие они по рельефу (гладкие).

* «Кто рядом с нами живет»;
* «У кого какая шубка»;
* «Чудесный мешочек»;
* «Пальчики помощники»;
* «Из чего сделана вещь»;
* «Посмотри и проверь с помощью рук»

**Имя признака «Цвет»**

* «Собери костюмы для зайчика»

Задачи:

1. Формировать у детей понятие об имени признака «цвет»;
2. Развивать зрительное восприятие.

Ход игры:

Перед детьми разложены штанишки и кофточки, сделанные из цветного картона. Необходимо подобрать предметы одежды одного цвета. Таким образом, дети помогают зайчику собрать костюмы.

* «Цветные коробочки»

Задачи:

1. Формировать у детей представление об основных цветах;
2. Закрепить знания об имени признака «цвет»;
3. Развивать зрительное восприятие.

Ход игры:

Перед ребенком разложены цветные коробочки (основные цвета), в каждой из них есть предметы соответствующих цветов. Ребенку необходимо освободить коробочки, предметы педагог складывает в сундучок и по просьбе педагога ребенок вынимает предметы из сундучка и ориентируясь на цвет кладет предмет в коробочку с нужным цветом.

* «Какой предмет по цвету»;
* «Разноцветные шарики»;
* «Домики для зайчат»;
* «Волшебные бусы»;
* «Подбери по цвету»;
* «Помоги зайчику собрать урожай»;
* «Мои друзья»;
* «Найди бабочке цветок»;
* «Найди пару»;
* «Одень мишек на прогулку»;
* «Гаражи и машины»;
* «Подбери по цвету»;
* «Найди и подбери»;
* «Найди фигуру»;
* «Составь гирлянду»;
* «Спрячь от дождика»;
* «Найди нужный домик»;
* «Сравни и подбери»;
* «Спрячь»

**Имя признака «Форма»**

* «Гараж и машина»;

Задачи:

1. Учить детей действовать по подражанию (образцу, словесной инструкции);
2. Формировать у детей понятие об имени признака «форма»;
3. Развивать зрительное и тактильное восприятие.

Ход игры:

Перед ребенком раскладываются карточки – вкладыши с изображением машины и гаража, а также геометрические фигуры. Педагог с ребенком рассматривают пособие, и, по подражанию ребенок заполняет карточки – вкладыши нужными геометрическими фигурами так, чтобы получилось изображение (гараж и машина).

* «Спрячь от дождика»;

Задачи:

1. Учить детей различать геометрические фигуры по форме;
2. Формировать у детей понятие об имени признака «форма»;
3. Развивать зрительное и тактильное восприятие.

Ход игры:

Перед ребенком раскладываются зонтики, а также набор геометрических фигур. На каждом зонтике изображена определенная геометрическая фигура. Необходимо спрятать под зонтики все фигуры так, чтобы все одинаковые фигуры оказались под нужным зонтиком.

* «Какой предмет по форме»;
* «Геометрический магазин»;
* «Построим домик»;
* «Выложи фигуры диких животных»;
* «Геометрическая мозаика»;
* «Переверни фигуры»;
* «Построим башенку для принцессы»

**Имя признака «Часть – целое»**

* «Я птичка, а ты моя частичка»

Задачи:

1. Учить детей выделять в объекте часть от целого;
2. Формировать у детей понятие об имени признака «часть - целое»;
3. Развивать зрительное и тактильное восприятие.

Ход игры:

Ребенок рассматривает предметную картинку с изображением той или иной птички, необходимо определить и назвать из каких частей она состоит.

* «Часть и целое»

Задачи:

1. Учить детей выделять в объекте часть от целого;;
2. ;Формировать у детей понятие об имени признака «часть - целое»;
3. Развивать зрительное и тактильное восприятие.

Ход игры:

Предложить ребенку подобрать к предмету его части и собрать картинку так, чтобы совпали все пазлы.

Если играет несколько детей раздаются карточки с целыми предметами поровну, а затем поочередно педагог показывает карточки с частями предметов. Каждый из детей собирает свои карточки и соединяет между собой пазлы. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее других и правильно.

* «Ты моя частичка»
* «Здравствуй, цветочек!»

**Имя признака «Размер»**

* «Три медведя»

Задачи:

1. Учить детей различать предметы по величине, сопоставлять и сравнивать их;
2. Формировать у детей понятие об имени признака «размер»;
3. Развивать зрительное и тактильное восприятие.

Ход игры:

*Вариант 1 «Чей предмет?»*

Участникам игры раздаются карточки с изображениями медведей. Задача ребенка правильно по размеру предмета определить и рассказать, кому из медведей он принадлежит (самая большая тарелка – папе медведю, поменьше – маме медведице, самая маленькая – медвежонку и обратный ряд: маленькая, побольше , самая большая).

*Вариант 2 «Сравнение»*

В игре участвуют шапки – заголовки и карточки предметов. Перед началом игры педагог раскладывает один вертикальный ряд предметов, а ребенок должен определить предмет – пару в соответствии с заголовком. Например, при задаче заголовка «сравни картинки и найди предмет меньше, чем» - ребенок должен найти изображение такого же предмета, но меньшего по размеру, чем тот, который выложи ведущий.

*Вариант 3 «Составь картинку»*

Для этого варианта игры от большой карты с изображением медведя отрезается сюжетная картинка и разрезается на части. Цель игры – собрать правильно картинку.

*Вариант 4 «Кто в домике живет?»*

Участники игры по очереди рассказывают, что они видят на большой сюжетной картине. В рассказе обязательно должны прозвучать признаки предметов и присутствовать пространственные предлоги. Побеждает тот, кто успешно справился с заданием, не допустив ошибок в рассказе.

* «Большие и маленькие мячи»;
* «Геометрическая мозаика»;
* «Матрешки»;
* «Пирамидки»;
* «Разноцветные стаканчики»;
* «Чудесный мешочек»;
* «Волшебный сундучок»;
* «Сравни и подбери»;
* «Найди пару»;
* «Что может быть по размеру таким же»;
* «Одинаковые по размеру объекты»;
* «Ворота широкие и узкие»;
* «Гаражи и машины»

**Имя признака «Классификация»**

* «Я возьму тебя с собой»

Задачи:

1. Учить детей объединять объекты по определенным значениям ;
2. Развивать речевую активность;
3. Упражнять в обосновании своего выбора.

Ход игры:

Игру можно проводить с мячом либо без него. Ведущий называет обобщенное понятие, детям необходимо назвать объекты, которые подходят для этого понятия. Игра может усложняться, при этом ведущий называет объекты из любой классификации, а детям нужно назвать объекты из предложенной группы.

Например:

Ведущий: «Я транспорт. Я возьму тебя с собой, если ты…Кто?»

Дети перечисляют виды транспорта.

* «Теремок»;
* «Где живет?»;
* «Что можно сказать об объекте»;
* «Разные домики;
* «Где живут снежинки».

**Имя признака «Действие»**

* «Угадай, что я делаю?»

Задачи:

1. Учить детей определять действия с помощью движений;
2. Развивать умение повторять движения ведущего;
3. Упражнять в обосновании своего выбора.

Ход игры:

Ведущий показывает любое движение, детям нужно определить, что он делает и в дальнейшем сделать это движение вместе с ведущим.

* «Что умеет делать объект?»

Задачи:

1. Учить детей определять действия объекта с помощью картинок;
2. Развивать речевую активность;
3. Упражнять в обосновании своего выбора.

Ход игры:

 Ведущий показывает предметную картинку и спрашивает:

- Что это? (сковорода)

- Что умеет делать сковорода?

Варианты ответов детей.

Аналогичная работа проводится со всеми картинками.

* «Что умеет делать птица?»;
* «Посмотри и расскажи о ветре (солнце, дожде; облаках и др.);
* «Делай как я»;
* «Что мы умеем делать» (движения и позы человека);
* «Идем – бежим»

**Имя признака «Чем питается?»**

* «На ферме»

Задачи:

1. Учить детей определять, кто чем питается;
2. Развивать речевую активность;
3. Упражнять в обосновании своего выбора;
4. Воспитывать желание ухаживать за домашними животными (птиц).

Ход игры:

 Для игры используется сюжетная картина с изображением фермы, предметные картинки с изображением домашних животных (птиц) и кормом для животных (сено, кость, трава, молоко, овес, семечки и т.д.). Ведущий с детьми рассматривают картину, необходимо определить кто из животных (птиц) где живет и чем питается и правильно раскладывают на сюжетной картине предметные картинки.

* «Кто чем питается»;
* «Найди пару»;
* «Помоги бабушке накормить животных».

Когда дети хорошо усвоили значение имен признаков, им предлагаются игры на определение нескольких имен признаков, например:

* «Гаражи и машины» (цвет, форма);
* «Капли капают» (рельеф, температура, влажность);
* «Спрячь от дождика» (цвет, форма, величина);
* «Геометрическая мозаика» (цвет, форма, величина);
* «Чудесный мешочек» (форма, величина, рельеф);
* «Найди пару» (цвет, форма, величина, классификация);
* «Теремок» (все имена признаков);
* «Составь гирлянду» (цвет, форма, величина, классификация).

Познакомив детей с анализаторами, с именами признаками и их значениями, переходим к следующему этапу – работа с морфотаблицей.

С помощью морфотаблицы мы учим составлять загадки и описательные рассказы об объектах. При составлении загадок в морфотаблице по вертикали располагаются имена признаков, а по горизонтали – зарисованные объекты с данным признаком.

Морфотаблица для составления описательного рассказа выглядит иначе: по вертикали - карточки с именами признаками и по горизонтали в первом ряду располагаются объекты, а в последующих горизонтальных рядах - карточки с зарисованными значениями имен признаков.

Дети с помощью педагога составляют морфотаблицу, в дальнейшем делают это самостоятельно.

Работа с морфотаблицей проходит в игровой форме. Первоначально педагог знакомит детей с морфотаблицей и ее назначением. Предлагаем познакомиться с основными этапами работы с морфотаблицей, которые адаптированы для детей с ЗПР.

- Дети знакомятся с разными вариантами морфотаблиц (на учебной доске, на бумаге, на фланелеграфе, на ковролине и т.д.). Кроме того, морфотаблицы могут быть разных размеров и формы.

- Педагог подробно знакомит детей с вертикальными и горизонтальными рядами и ячейками морфотаблицы. Под прямым руководством педагога дети зарисовывают (составляют) по образцу (по словесной инструкции) разные варианты морфотаблиц.

- Педагог учит детей заполнять морфотаблицу с помощью объектов, имен признаков и их значений, обращая внимание на то, что располагается по вертикали и горизонтали.

Когда дети научились пользоваться морфотаблицей, переходим на следующий этап работы - составление загадок.

Педагог учит детей составлять загадки. Детям предлагается выбирать объект, который располагается рядом с морфотаблицей. В объекте выделяется несколько признаков, по которым будет составлена загадка. Далее работаем с каждым признаком. В групповом помещении находятся объекты, которые соответствуют тому или иному признаку. Далее данные объекты зарисовываются детьми и выкладываются в морфотаблице. Когда морфотаблица заполнена, педагог составляет загадку и предлагает детям повторить ее.

В дальнейшем дети учатся составлять загадки в подгруппах сначала под прямым руководством педагога и далее самостоятельно.

Аналогично строится работа по составлению описательного рассказа с помощью морфотаблицы. Единственное отличие в том, что в первом горизонтальном ряду выкладываются объекты, о которых будет составляться рассказ, а в горизонтальных рядах рядом с именами признаками выкладываются их значения, зарисованные детьми.



Игровые технологии ОТСМ – ТРИЗ – РТВ использовались также при реализации творческих проектов, таких как: «Друзья для Деда Мороза», «Найдем друзей для елочки», «Найдем друзей для солнышка», «Они остались зимовать, мы им будем помогать», «Секреты здоровья», «Перелетные птицы».

Таким образом, используя игровые технологии ОТСМ – ТРИЗ – РТВ, мы достигли положительных результатов. Дети нашей группы с удовольствием играют в игры ОТСМ – ТРИЗ – РТВ и у воспитанников наблюдается положительная динамика в познавательно – речевом развитии. На конец учебного года дети научились:

* составлять описательные рассказы;
* составлять загадки;
* задавать вопросы;
* сравнивать объекты по форме, цвету, величине;
* анализировать и классифицировать;
* группировать по заданному признаку;
* делать обобщение;
* наблюдать за живыми объектами;
* обследовать объекты с использованием зрительно – тактильного и зрительного – двигательного анализа;
* устанавливать причинно – следственные связи и зависимости между объектами и явлениями.

Кроме того, у детей сформировалась целостное восприятие и представления о различных объектах и явлениях окружающей действительности; расширился словарный запас; дети стали выражать свои мысли, наблюдения и эмоциональные переживания в речевых высказываниях.

В дальнейшей в своей работе будем продолжать использовать технологию ОТСМ – ТРИЗ – РТВ через различные виды деятельности, привлекая всех участников воспитательно – образовательного процесса.