

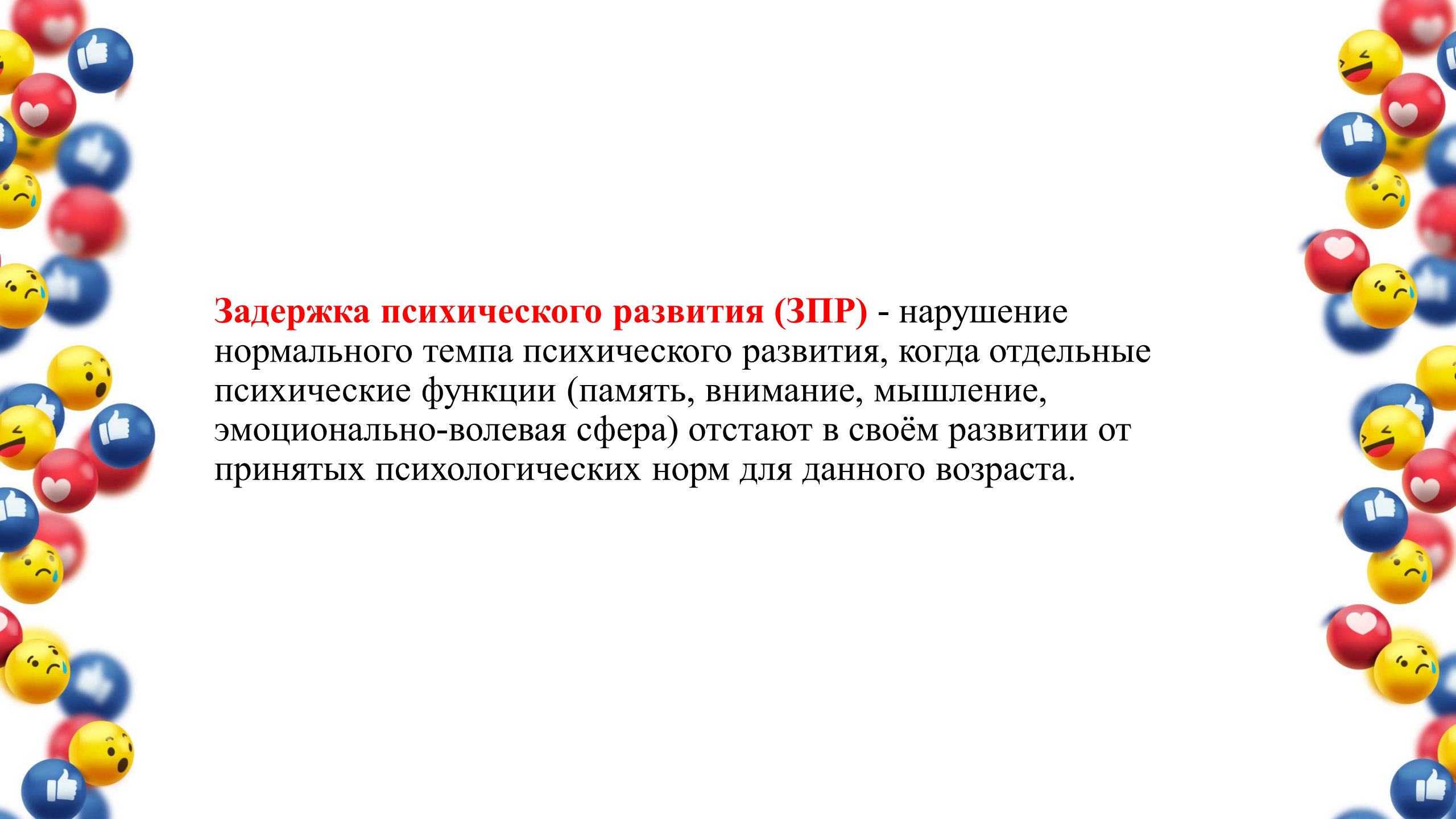
The background is a dense, overlapping collection of various social media icons and emojis. It includes blue circular icons with white thumbs-up symbols (Facebook 'like' buttons), red circular icons with white heart symbols, and numerous yellow circular emojis with different facial expressions such as crying, surprised, laughing, and neutral. The icons and emojis are scattered across the entire frame, creating a vibrant and busy visual field.

Особенности коррекционной работы педагога – психолога ДОУ с детьми с ЗПР

Подготовили педагоги – психологи МБДОУ №266

Дружинина Ю.А.,

Лаврова А.А.

A decorative border on the left and right sides of the page, consisting of a vertical arrangement of various social media icons and emojis. The icons include blue circles with white thumbs-up (likes), red circles with white hearts, and yellow circles with various facial expressions (happy, sad, surprised, crying).

Задержка психического развития (ЗПР) - нарушение нормального темпа психического развития, когда отдельные психические функции (память, внимание, мышление, эмоционально-волевая сфера) отстают в своём развитии от принятых психологических норм для данного возраста.

Классификация задержки психического развития по К.С. Лебединской

- **Конституционального происхождения** – состояние задержки определяется незрелостью в эмоционально-волевой сфере.
- **Соматогенного происхождения** – длительные хронические заболевания, стойкие астении (нервно-психическая слабость клеток головного мозга) приводят к ЗПР.
- **Задержка психогенного происхождения** обусловленная неблагоприятными условиями воспитания.
- **ЗПР церебрально – органического** происхождения. Причиной нарушения становятся проблемы беременности и родов. Для них характерна минимальная мозговая дисфункция – комплекс нарушений развития, которые проявляется в разных областях психической деятельности

Особенности развития познавательных процессов у детей с ЗПР

- Выделяют особенности внимания: неустойчивость, снижен объём, концентрация, избирательность, распределение.
- Для ЗПР характерны недостаточность, ограниченность, фрагментарность знаний об окружающем мире, что сказывается на развитии восприятия. У детей нарушены не только отдельные свойства восприятия, но и восприятие как деятельность.

Память

- снижена продуктивность (на 2 года ниже, чем у N) запоминания,
- большая сохранность непроизвольной памяти по сравнению с произвольной,
- заметное преобладание наглядной памяти над словесной,
- нарушение кратковременной памяти, быстрое забывание материала и низкая скорость запоминания.

Мышление

- Требуется многократное повторение задания и оказание некоторых видов помощи при наглядно-образном мышлении. Словесно-логическое мышление у большинства не развито.

Эмоционально-волевая сфера

- Незрелость эмоционально-волевой деятельности, произвольной регуляции поведения;
- Неспособность к волевому усилию;
- Инфантилизм;
- Преобладание игровых мотивов;
- Стремление к получению удовольствия.

Сенсорно-перцептивная сфера

- Незрелость различных систем анализаторов;
- Неполноценность зрительно- пространственной, вербально-пространственной ориентированности;
- Снижение эффективности восприятия;
- Недостаточная дифференцированность и полнота воспринимаемых образов.

Психо-моторная сфера

- Двигательная разбалансированность;
- Импульсивность;
- Нарушения координации движения;
- Слабость мелкой моторики;
- Гиперактивность;
- Повышенный мышечный тонус.

Речевое развитие

- Дефекты произношения;
- Ограниченность словарного запаса;
- Трудности словоизменения, словообразования;
- Нарушение синтаксической структуры предложения;
- Недостаточность речевой регуляции деятельности;
- Трудности вербализации действий;
- Несформированность планирующей функции речи.

Игровая деятельность детей с ЗПР

- отличается однообразием и стереотипностью;
- отсутствием развернутого сюжета, бедностью фантазии;
- несоблюдением игровых правил;
- неумение замещать предметы;
- желанием выбирать занятия, в которых не требуется речь.

Особенности детей с ЗПР

- незрелость и неразвитость эмоций;
- отсутствие навыков интеллектуальной деятельности, а также неспособность к получению необходимых для такой работы знаний;
- невысокая работоспособность, возникающая по причине повышенной истощаемости;
- небольшой словарный запас;
- трудности словесно-логических операций, которые вызывают затруднения при необходимости решения наглядно-действенных задач;
- крайне суженное представление об окружающем мире;
- неумение использовать игровую деятельность для развития;
- замедленное восприятие происходящих событий;
- низкий уровень самоконтроля, что сказывается не только на обучении, но и в жизненных ситуациях.

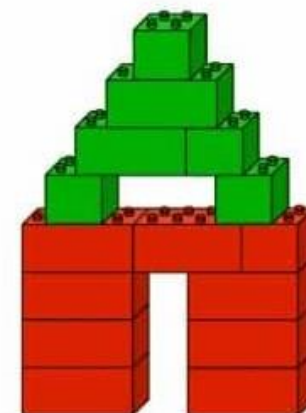
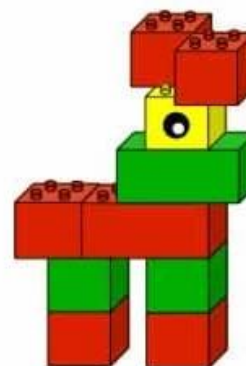
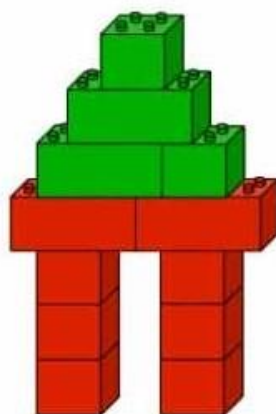
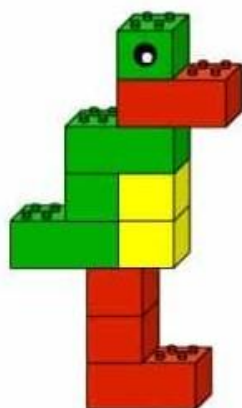
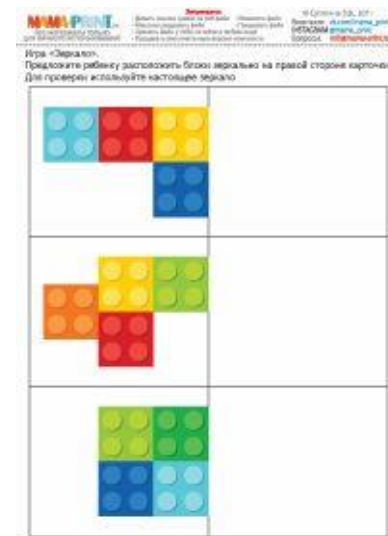
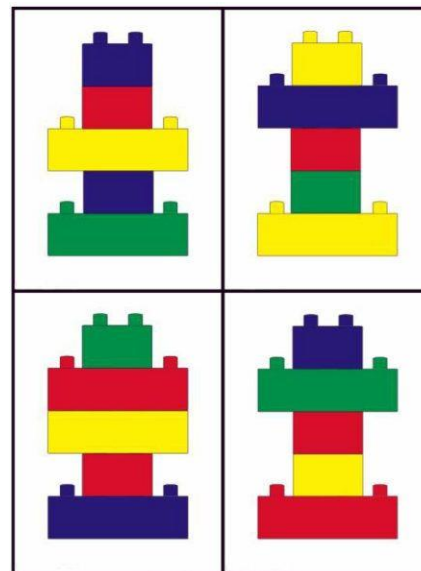
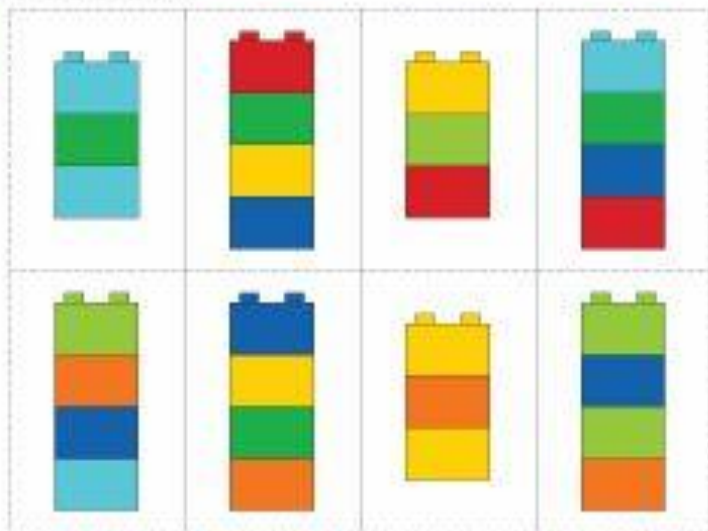
Обязанности педагога – психолога

- углубленное изучение особенностей интеллектуального развития детей, личностных и поведенческих реакций;
- проведение групповых и индивидуальных занятий, направленных на нормализацию эмоционально-личностной сферы, повышение умственного развития и адаптивных возможностей ребенка;
- консультирование родителей и воспитателей ДООУ по оптимизации взаимодействия с детьми.

Использование конструктора LEGO в работе педагога – психолога

- Расширяет запас знаний и представлений об окружающем мире;
- Развивает пространственные представления, логику, мышление, воображение, речь, мелкую моторику рук;
- Развивает познавательные потребности и конструкторские умения и навыки;
- Развивает социальные навыки и коммуникативные умения;

Картонка «Полтора башни»



Название игры	Описание
«Волшебный диктант»	Геометрическая мозаика, которая помогает закрепить понятия пространственного восприятия: вверх — вниз, справа — слева. По словесной инструкции малыши самостоятельно располагают Лего-детали на пластине.
«Собери цепочку»	Игра развивает умение составлять простейшие логические цепочки чередующихся деталей, отбирающихся по цвету, форме, размеру.
«Нарисуй деталь»	Игра закрепляет названия деталей, развивает внимание и память.
«Волшебные узоры»	Составление разнообразных симметрических узоров.
«Таинственный гость»	Конструирование простой модели по словесной инструкции в форме диктанта.
«Волшебная дорожка»	При строительстве дорожки нужно соблюдать правила, например, каждый игрок продолжает логическую цепочку, устанавливая кирпичик того же цвета или размера.
«Собери детали» (подвижная игра)	Дети делятся на две команды игроков, у каждой из которых своя деталь определённого цвета, например: два на два синего цвета и два на четыре красного. Игроки по очереди переносят детали из одной коробки в другую, побеждает команда, которая быстрее справилась с заданием.
Ролевая игра «Космическое путешествие»	Игра нацелена на развитие познавательного интереса, навыков взаимодействия и конструктивных способностей. Воспитатель предлагает детям заняться подготовкой к полёту на орбитальную станцию, попутно объясняя, что это такой космический дом для проведения научных исследований. Космонавты перед полётом получают задания от инженеров, врачей, биологов, астрономов. Дети вместе с воспитателем выбирают команду космонавтов, группу врачей, которые будут готовить космонавтов к полёту. Затем назначаются инженеры, конструкторы и строители, которые будут создавать летательный аппарат по нарисованному образцу. Конструкторы планируют последовательность своих действий: сооружают площадку из пластин, топливные отделы из кирпичиков, корпус и нос ракеты из цилиндров и конуса. Космонавты получают задание: зарисовать встречные планеты, звёзды, изучить поведение растений в космосе. Ракета отправляется в путешествие, врачи, инженеры и конструкторы наблюдают за полётом, радист отвечает за бесперебойную связь.

«Равновесие» (подвижная игра)	Ребёнок кладёт кирпичик Лего на голову, остальные дети дают ему задания, например, дважды присесть, сделать три шага вперёд, повернуть направо, покружиться. Если ребёнок выполняет три задания и не роняет деталь, значит, он одержал победу и удостоивается приза.
«Допрыгай до игрушки»	Заранее сконструированные и приготовленные игрушки (домики, мосты, башни, машины и т. д.) расставляются по игровой комнате. По сигналу дети начинают движение по направлению к игрушкам. Побеждает тот ребёнок, который первым достиг цели.
«Продолжи рассказ»	Дети вместе с педагогом определяют, о ком будут сочинять рассказ, выбирают из набора фигурки. Воспитатель начинает фразу, дети подбирают или конструируют нужную игрушку, затем каждый придумывает продолжение и окончание фразы.
«Комната для игрушки»	Дети выбирают карточки со схемами конструирования мебели, обсуждают с воспитателем каждый вариант и назначение предмета мебели, последовательность действий.
«Кто что умеет делать»	Дети рассматривают фигурку животного из набора и называют его действия, например, мышка — бегаёт, прыгает, грызёт; котёнок — мурлычет, кувыркается, пьёт молоко, царапается, забавляется клубком; щенок — лает, играет, виляет хвостом, бегаёт и т. д.
«Найди игрушку»	Педагог раскладывает заранее подготовленный подделки, затем просит детей ответить на вопросы и найти сконструированную игрушку, например, какая игрушка слева? А что ниже? А что правее?
«Один-много»	Целью игры является закрепление навыков образования форм родительного падежа множественного числа имён существительных. Педагог раскладывает на столе простые постройки, выполненные детьми (домиков, цветов, машинок и т. д.), и устраивает беседу по данной теме.
«Больше-меньше»	Педагог раскладывает на двух пластинах небольшие конструкции (рыбки, цыплята, кубики и т. д.) и просит детей поставить на пластины нужное количество фигурок.
«Теремок» (режиссёрская игра)	Педагог предлагает детям сконструировать фигурки героев сказочной истории и обыграть сказку. Дети во время выполнения задания характеризуют героя, продумывают и создают образ, проговаривают слова от его имени, воспитатель направляет работу детей, при необходимости задаёт наводящие вопросы.
«Двор» (к сказке К. Чуковского «Цыплёнок»)	Воспитатель предлагает детям отправиться на птичий двор. Дети вспоминают, кого они могут там встретить, вместе создают героев и придумывают

Название игры	Описание
«Построй по схеме»	Выложить кубики в последовательности, обозначенной на схеме 2 вариант: выложить кубики в последовательности, обозначенной на схеме по памяти.
«Этажи»	Строим дом, этажи подписываем маркером. Затем случается ураган, дома рушатся, человечкам негде жить. Задача: построить новый дом, соблюдая последовательность этажей.
«Что пропало»	Есть ряды по 3 кубика в каждом. В одном не хватает, нужно догадаться какого.
«Симметрия»	Задания на осевую симметрию. Составление разнообразных симметрических узоров.
«Расскажи, что построил»	Ребенок по собственному замыслу самостоятельно строит постройки. А затем рассказывает, что построил.
«Лего-ходилка»	Игровое поле с цифрами (+3, +2, +1, -1, -2, -3) Игроки двигаются по игровому полю, согласно значению игрового кубика. При этом башенки под их игровыми фигурками могут увеличиваться или уменьшаться на соответствующее значение на игровом поле.
«Как поступить»	Обыгрывание с помощью фигурок конфликтных ситуаций и моделирование выхода из них.
«Лего-человечки»	Дети выбирают себе игровую фигурку. Бросая игровой кубик по очереди, башенка под фигуркой «вырастает» на количество кубиков, соответствующее количеству точек на игровом кубике. Игра продолжается до 5 ходов. Побеждает самая высокая башенка.

Развитие коммуникативных навыков и потребности в общении у детей с ЗПР

Основные направления развития навыков общения у детей с ЗПР

- Расширение представлений о себе, формирование позитивного «образа – я»;
- Развитие внимания, интереса к партнеру по общению;
- Развитие умения входить в контакт, вести диалог;
- Развитие навыков невербального общения;
- Развитие навыков взаимодействия детей в группе;
- Преодоление стеснения в общении, игры на телесный контакт.

Расширение представлений о себе, формирование позитивного «образа – я»

«Это я!»

Цель: расширение представлений о себе, формирование
положительного «образа – Я»

Ребята на вопросы ведущего должны отвечать фразой «Это я, это я!»

«Мне в тебе нравится, мне в себе нравится»

Цель: обучать детей видеть хорошее в себе и окружающих.

«Хвастуны»

Цель: повышение самооценки, умение находить в себе положительные
черты

Примеры игр на развитие внимания, интереса к партнеру по общению:

«Кто говорит?»

Цель: развитие внимания к партнеру, слуховое восприятие. Дети стоят в полукруге. Один ребенок — в центре, спиной к остальным. Дети задают ему вопросы, на которые он должен ответить, обращаясь по имени к задавшему вопрос. Он должен узнать, кто обращался к нему. Тот, кого ребенок узнал, занимает его место.

«Комплименты»

Цель: развитие умения оказывать положительные знаки внимания сверстникам. Дети становятся в круг. Педагог, отдавая мяч одному из детей, говорит ему комплимент. Ребенок должен сказать «спасибо» и передать мяч соседу, произнося при этом ласковые слова в его адрес. Тот, кто принял мяч, говорит «спасибо» и передает его следующему ребенку. Дети, говоря комплименты и слова благодарности, передают мяч сначала в одну, потом в другую сторону.

«Моё любимое животное», «Что изменилось?», «Опиши друга»,

Игры на развитие умения входить в контакт, вести диалог

«Вопрос — ответ»

Цель: развивать у детей умение отвечать на вопросы партнера. Дети стоят в кругу. У одного из них в руках мяч. Произнеся реплику-вопрос, игрок бросает мяч партнеру. Партнер, поймав мяч, отвечает на вопрос и перебрасывает его другому игроку, при этом задает собственный вопрос и т.д. (например: «Какое у тебя настроение?» — «Радостное». «Где ты был в воскресенье?» — «Ходил с папой в гости». «Какую игру ты любишь?» — «Выжигалы» и т.д.).

«Телефон»

Цель: формирование коммуникабельности и культуры общения (обогащение знаний об окружающем, формирование социального опыта, развитие диалогической речи, слухового восприятия, внимания и памяти).

Игры на развитие навыков невербального общения

«Как говорят части тела»

Цель: учить невербальными способам общения. Воспитатель дает ребенку разные задания. Покажи: — как говорят плечи «Я не знаю»; — как говорит палец «Иди сюда»; — как ноги капризного ребенка требуют «Я хочу!», «Дай мне!»; — как говорит голова «Да» и «Нет»; — как говорит рука «Садись!», «Повернитесь!», «До свидания». Остальные дети должны отгадать, какие задания давал воспитатель.

«Зоопарк»

Цель: развитие невербальных способов общения. Каждый из участников представляет себе, что он — животное, птица, рыба. Воспитатель дает 2—3 минуты для того, чтобы войти в образ. Затем по очереди каждый ребенок изображает это животное через движение, повадки, манеру поведения, звуки и т.д. Остальные дети угадывают это животное.

«Как живёшь?», «Что мы делали, не скажем, но зато мы вам покажем!» «Игра с платком» (дети должны изобразить персонаж - бабочка, волшебник, принцесса, больной, бабушка — с помощью платка)

Игры на развитие навыков взаимодействия в группе

«Удержи предмет»

Цель: развивать способность к согласованности действий с партнером. Дети разбиваются на пары. Пары соревнуются друг с другом. Педагог предлагает удержать листок бумаги лбами (надувной шар — животами) без помощи рук, передвигаясь по групповой комнате. Побеждает та пара, которая более длительное время удерживает предмет.

«Змея»

Цель: развивать навыки группового взаимодействия. Дети становятся друг за другом и крепко держат впереди стоящего за плечи (или за талию). Первый ребенок — «голова змеи», последний — «хвост змеи». «Голова Змеи» пытается поймать «хвост», а потом уворачивается от него. В ходе игры ведущие меняются. В следующий раз «головой» становится тот ребенок, который изображал «хвост» и не дал себя поймать. Если же «голова змеи» его поймала, этот игрок становится в середину. При проведении игры можно использовать музыкальное сопровождение.

«Сороконожка», «Мы играем вместе» («Поменяйтесь местами те, у кого...», обучение эффективной совместной деятельности — игры рисунок по кругу, рукавички), **«Иголочка и ниточка»**

Игры на телесный контакт

«Возьмемся за руки, друзья»

Игры на телесный контакт «Возьмемся за руки, друзья» Цель: учить детей чувствовать прикосновения другого человека. Педагог и дети стоят в кругу, на небольшом расстоянии друг от друга, руки вдоль туловища. Нужно взяться за руки, но не сразу, а по очереди. Начинает педагог. Он предлагает свою руку ребенку, стоящему рядом. И только после того, как ребенок почувствовал руку взрослого, свою свободную руку он отдает соседу. Постепенно круг замыкается.

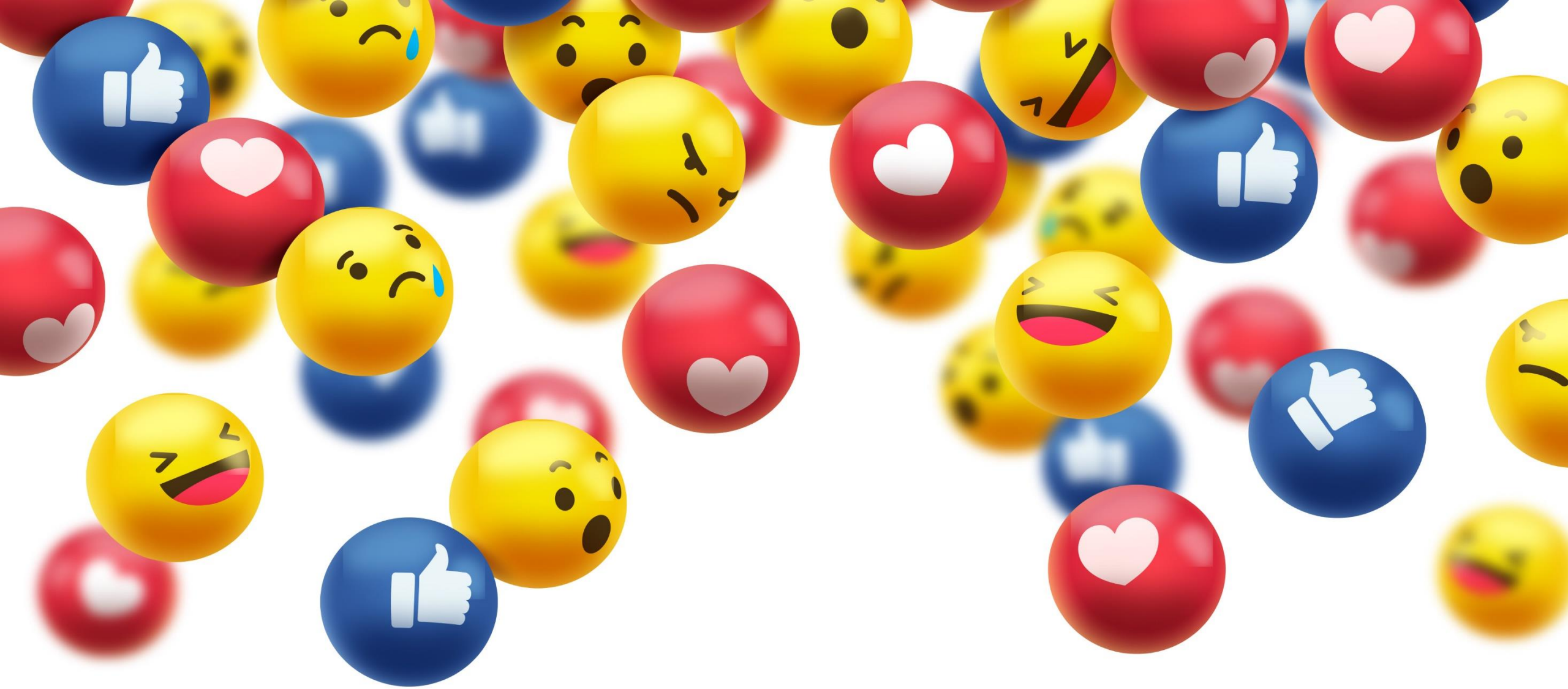
«Рисунок на спине»

Цель: развивать кожную чувствительность и способность различать тактильный образ. Дети разбиваются на пары. Один ребенок встает первым, другой — за ним. Игрок, стоящий сзади, рисует указательным пальцем на спине партнера образ (домик, солнышко, елку, лесенку, цветок, кораблик, снеговика и т.д.). Партнер должен определить, что нарисовано. Затем дети меняются местами.

«Щекотушки», «Волны», «Ракета», «Дотронься до...»,

Для повышения эффективности работы с детьми с ЗПР целесообразно использовать

- Разнообразные виды заданий (познавательных, вербальных, игровых и практических);
- Наводящие вопросы;
- Аналогии;
- Наглядный материал;
- Многократные повторения;
- Поощрения;
- Поэтапное обобщение;
- Образцы, инструкции;
- Введение физминуток;
- Создание ситуации успеха на занятии



Спасибо за внимание!