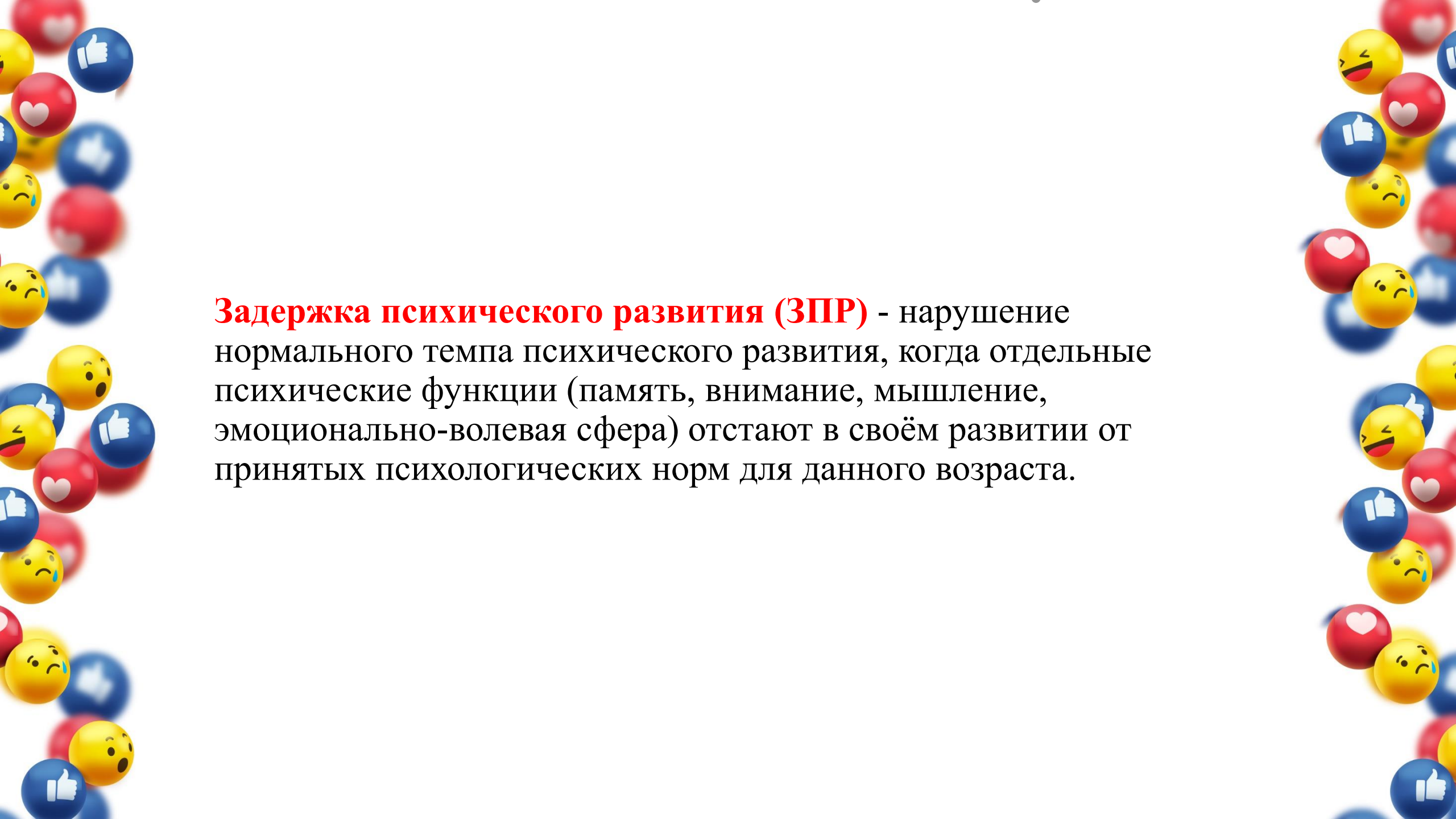


Особенности коррекционной работы педагога – психолога ДОУ с детьми с ЗПР

Подготовили педагоги – психологи МБДОУ №266

Дружинина Ю.А.,

Лаврова А.А.



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;

| Название игры | Описание |
|--|---|
| «Волшебный диктант» | Геометрическая мозаика, которая помогает закрепить понятия пространственного восприятия: вверху — внизу, 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 подготовленные поделки, 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 выстраивает 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. |

A decorative border on the left and right sides of the page, consisting of a vertical line of colorful spheres. Each sphere contains a different icon or emoji, including thumbs-up, hearts, and various facial expressions like smiling, crying, and surprised. The colors of the spheres are primarily blue, red, and yellow.

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 вопросу. 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.

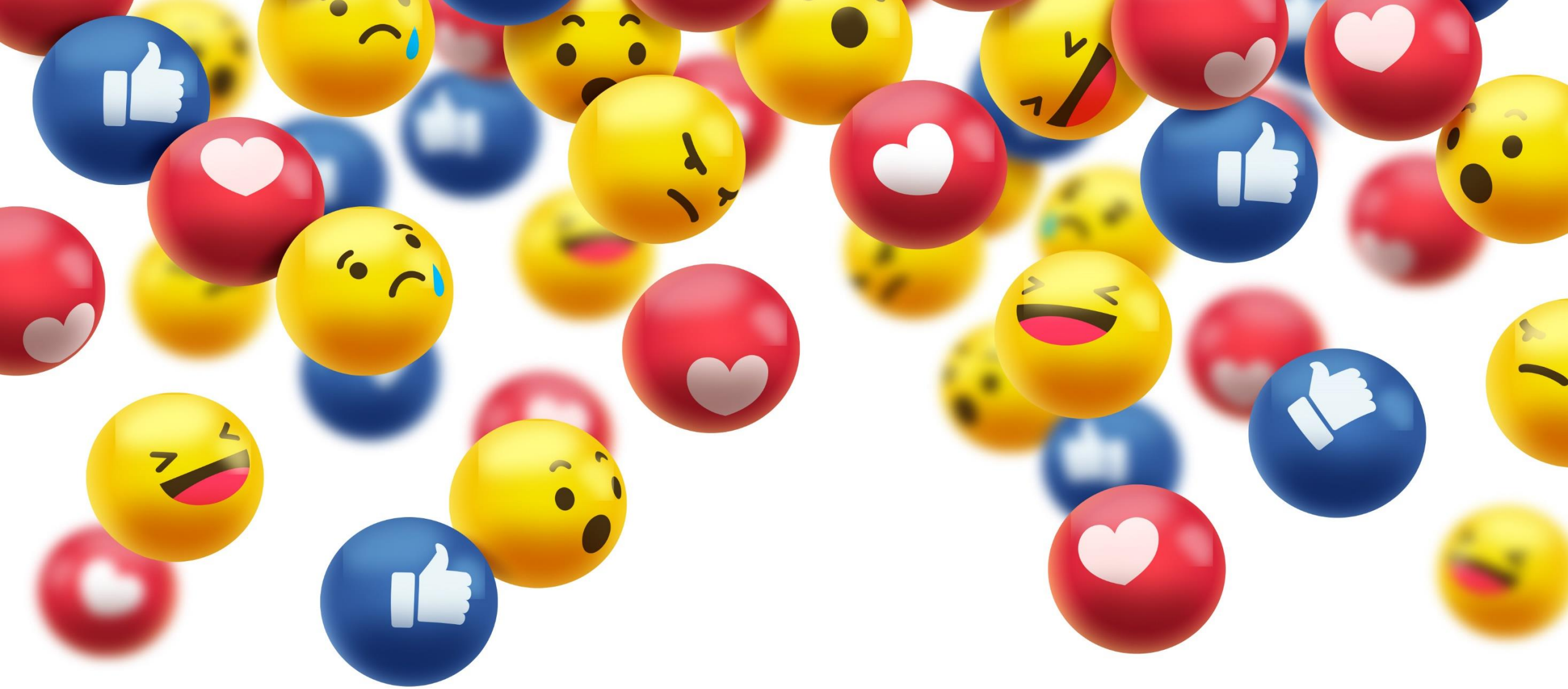
«Рисунок на спине»

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!