

Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждения  
детский сад № 42 компенсирующего вида Колпинского района Санкт-Петербурга

**Название мероприятия:**

**Игровой практикум «Всего понемножку о котах и кошках»**

«Накопление чувственного опыта у детей с особыми образовательными потребностями посредством включения специально организованного пространства»

**Ном.7 Под.2 «Сценарий мероприятия»**

**Контингент:** педагоги, работающие с детьми с нарушением зрения (с согласием и амблиопией) старшего дошкольного возраста.

**Продолжительность:** 25 мин.

**Название образовательной организации:** Государственное бюджетное дошкольное образовательное учреждения детский сад № 42 компенсирующего вида Колпинского района Санкт-Петербурга

**Авторы разработки:**

*Заведующий ГБДОУ № 42Хрущева Наталья Николаевна*

*Учитель-дефектолог Дорохова Елена Анатольевна*

*Учитель-логопед Съемщикова Лариса Аркадьевна*

*Музыкальный руководитель Минина Юлия Александровна*

*Зам.зав.УВР Руссова Татьяна Алексеевна*

**Актуальность**

*Методическая разработка по обеспечению образовательного процесса представлена в форме игрового практикума «Всего понемножку о котах и кошках», объединяет три направления работы с детьми с нарушением зрения:*

*Специально организованное мобильно-игровое пространство как ресурс восприятия сюжетного изображения.*

*Сенсорно - перцептивные тематические наборы для развития познавательной и речевой деятельности у дошкольников с особыми образовательными потребностями.*

*Обогащение эмоционально-чувственного опыта детей с особыми образовательными потребностями в условиях большого пространства средствами теневого театра.*

*Весь опыт направлен на накопление чувственного опыта у детей с нарушением зрения. В игровом практикуме представлены формы, приемы, методы и технологии, которые можно применить организуя специальное игровое пространство для детей с особыми образовательными потребностями.*

*Все материалы и пособия, необходимые для реализации данного игрового практикума, взаимосвязаны и объединены одной темой для достижения цели: создать условия для целостного обобщенного восприятия картины «А я сделаю горшок» А. Маскаева детьми с особыми образовательными потребностями.*

*Для успешного решения поставленных задач были созданы следующие пособия: макет (панорама), подобрана аудиотека звуков и шумов по картине А. Маскаева «А я сделаю горшок», сенсорно-перцептивные наборы с ассоциативным наполнением.*

*Практическая значимость данной разработки обусловлена актуальностью содержания (программное), доступностью материала для ДОУ различного вида.*

*Данную разработку можно охарактеризовать двумя понятиями: «Реализуемость» и «Адаптивность», т.е. имеет возможность быть не только легко реализуемой педагогами различных детских учреждений, реализующих образовательные программы дошкольного образования, но и позволяет вносить изменения для адаптации материала к имеющимся условиям.*

### **Игровой практикум «Всего понемножку о котах и кошках»**

**Цель:**

Сформировать у педагога мотивацию, педагогическую компетентность, направленную на осмысление необходимости и возможности организации специального игрового пространства для детей с нарушением зрения как ресурса накопления у них чувственного опыта.

**Задачи:**

Активизировать использование полученных знаний и практических умений в профессиональной деятельности.

**Оборудование:**

1. Картина А. Маскаева «А я сделаю горшок».
2. Для рассматривания картины: подзорные трубы по количеству участников, звуковое оформление описания картины (стук, скрип двери, треск огня, работа гончарного круга, мурлыканье кота, писк мышей и т.д.).
3. Макет к картине (точная копия).
4. Сенсорно-перцептивные наборы (контейнер с мягким наполнителем, с опилками, с сухой травой).
5. Теневой театр: силуэты (стол, скамейка, кот, мышка на кресле, книжка), фонарь, ширма.
6. Для танца хвостиков: два варианта хвостиков, пушистые, и большие из мягкого материала, музыкальное сопровождение.

**Ход практикума:**

**Добрый день, уважаемые коллеги!**

Сегодня мы вспомним методы, формы, технологии и методические приемы, которые вы можете применить, организуя специальное игровое пространство у себя в группе, для детей с особыми образовательными потребностями, что поможет накоплению у них чувственного опыта.

В дошкольном возрасте главная и неотъемлемая форма организации любой деятельности – это игра. Игра, увлекает дошкольников, они с радостью мгновенно включаются в игру и познают мир.

Задача педагога – превратить процесс получения знаний детьми в увлекательный процесс. Педагогу, как режиссеру, нужно создать такое игровое пространство, чтобы оно способствовало более активному включению компенсаторных механизмов, сохранных анализаторов это позволит повысить общий уровень познавательного и речевого развития детей с нарушениями зрения и активизировать все мыслительные процессы, что говорит о высоком развивающем эффекте данного направления работы.

И сегодня у нас есть уникальная возможность попасть внутрь такого мобильно-игрового пространства. И помогут нам усатые, хвостатые друзья.

**Добро пожаловать в наше игровое пространство!**

*Звучит музыка... показываем картину.*



*На мольберте картина современного художника Александра Маскаева*

*«А я сделаю горшок»*

Название картины раскрывает её содержание.

Это сказочная картина, на которой подробно выписаны все предметы и персонажи, но главный герой, конечно рыжий кот, увлечённо работающий за гончарным кругом.

У кота есть имя. Как вы думаете, какое? *Кузьма*.

У художника Александра Маскаева рыжий кот неизменный персонаж и символ всех его живописных сказок. На многих работах также встречаются большие компании мышек, которые, по всей видимости, друзья главного персонажа — кота, вот и на нашей картине забавные мышки помогают расписывать готовую посуду.

Как хочется попасть в этот уютный дом. Давайте представим, что Кот Кузьма приглашает нас в гости.

Заходить в картину нужно не там, где вздумается! Надо искать подходящее место. Интересно, а как мы с вами можем войти в картину? ...



Давайте, мы с вами войдём в дом через дверь и для этого нам надо постучать

**Стук...**

Дверь открылась.

**Скрип...**

Мы зашли в дом и видим. В комнате тепло и уютно. Пахнет сеном и травой. В доме топится печь, потрескивает огонь.

**Печь....**

Кот Кузьма хороший гончар, он занимается любимым делом. Мы слышим, как крутится гончарный круг, кот делает горшок.

**Гончарный круг...**

Он так увлечён своей работой, что напевает свою кошачью песенку.

**Мяукает кот....**

Мышки кота не боятся и весело играют рядом.

### **Писк мышей**

Один мышонок увлечённо раскрашивает сделанную котом кружку.

### **Скрип кисточки ...**

Другой великолепно играет на глиняной свистульке.

### **Свистулька...**

Кот и мыши живут очень дружно. Когда Кузьма доделает горшок, все дружно сядут пить чай с конфетами. А чем закончится эта сказка, каждый может придумать сам.

- Какое настроение у вас вызывает эта картина? Почему?
- Как вы относитесь к главному герою картины?
- Что вас удивило?

Детям очень нравится этот игровой прием, так как он позволяет активизировать воображение, проявить фантазию, наблюдательность высказать личное отношение к тому или иному объекту, а ещё попав в картину мы используем все органы чувств ребёнка.

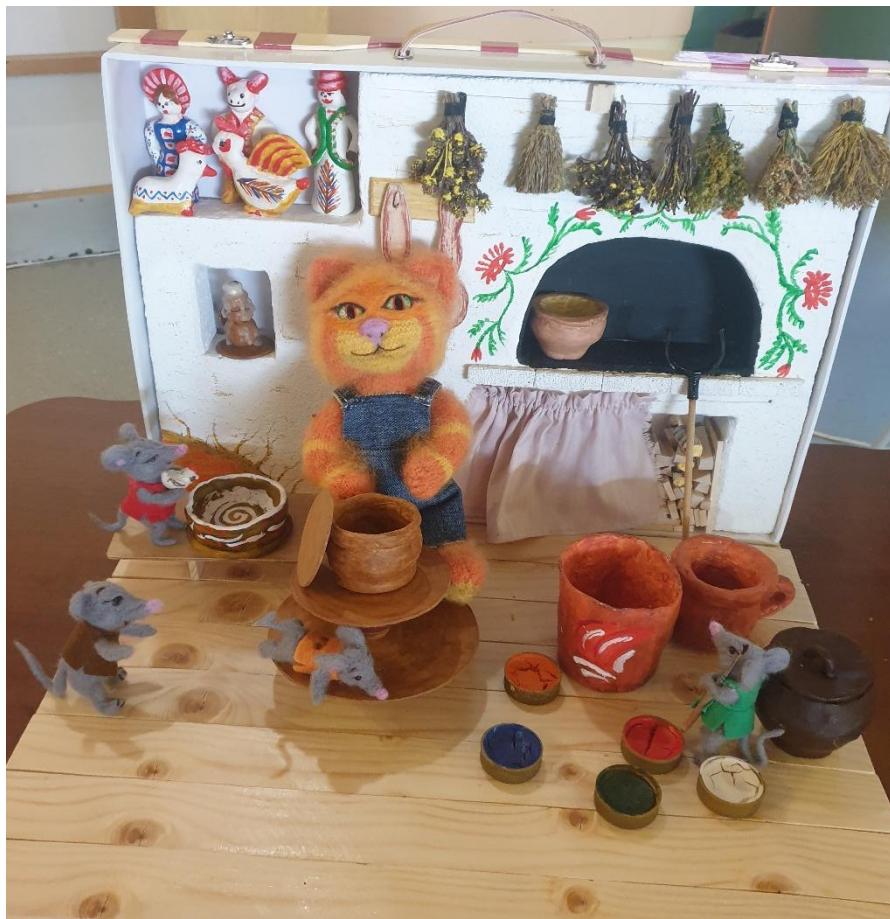
А сейчас, я предлагаю взять **подзорную трубу**, более детально рассмотреть нашу картину (*раздаем подзорные трубы*). Каждый, рассматривая картину в «подзорную трубу» называет только один предмет и действие. Например, я вижу: (*мышку, она катается на гончарном круге*).

Замечательный прием, развивает не только зрительное восприятие, но и активизирует речь детей.

Мы с вами рассмотрели картину, назвали все предметы, но в группе всегда есть дети, которым недостаточно только увидеть, представить, им необходимо более детальное обследование объектов, изображённых на картине, т.е им для восприятия необходимо пощупать потрогать, погладить.

Наша картина сейчас оживёт здесь на макете. Я предлагаю расположить предметы, точно так же как они нарисованы на картине.

Можно выбрать подходящие объекты из предложенных. (*Пока желающие собирают макет, небольшое пояснение*)



Играя на макете или выполняя задания, мы решаем целый комплекс коррекционных и образовательных задач, развиваем зрительное восприятие, обогащаем чувственный опыт. Мы с вами расставляем объекты по памяти, у нас есть возможность потрогать материал, из которого сделан тот или иной предмет, определить на ощупь, подключить разные анализаторы.

Макет готов. Вариантов игр на макете много: это игры на внимание, такие как «Что изменилось?», «Что пропало?», можем сравнить макет с картиной. Игры на ориентировку в пространстве «Назови, где находится предмет?» и т. д., а также игры на развитие речи.

Предлагаю вам прием, направленный на развитие мышления, памяти, воображения, языкового чутья и речи в целом. Я попрошу вас подружить те предметы, которые живут на макете. Например, печка-свечка, кот-рот-живот, мышка-крышка, пол - стол, дрова-трава.

Таким образом, у нас с вами получились СЛОВА - РИФМЫ. А имея рифмы, мы можем сочинить веселое, шуточное стихотворение - лимерик.



Что такое лимерик? (*показываем структуру лимерика*)

### СТРУКТУРА ЛИМЕРИКА

#### **ВСЕГДА СОСТОИТ ИЗ 5 СТРОЧЕК**

**Первая строчка:** называется главный герой вашего лимерика (Жил - был..., однажды..., как-то раз ... и т.п.)

**Вторая строчка:** знакомит с какой - то интересной особенностью вашего героя.

**Третья и четвертая строчки:** рассказывают о неожиданных, невероятных событиях, которые произошли с вашим героем.

**Пятая строчка:** вывод, мораль или реакция окружающих на действия вашего героя.

Для внесения элемента сюрпризности, а также для привлечения тактильных ощущений можно использовать сенсорные коробки. (*предлагаем три коробки с наполнителем*)

В каждой из них спрятались два слова - друга. Вам надо их найти. А дальше, следуя алгоритму, сочинить авторское стихотворение.  
Покажу вам на примере.

Коробка с наполнителем из меховых шариков. Две картинки: КОТ - РОТ (*обращаю внимание на алгоритм*).

**Жил - был кот,  
Забот у него было полный рот.  
Глину он месил,  
Горшки мастерил.  
Наш кот был гончар!**

Предлагаем участникам коробки с наполнителями: травой(сено) и опилками. Участники самостоятельно, опираясь на предложенную структуру сочиняют стихотворения.

Слова рифмы: **ПЕЧКА – СВЕЧКА, ДРОВА - ТРАВА**

Наполнители выбраны не случайно. Каждый из них так или иначе связан с нашим макетом. Меховые шарики на ощупь напоминают нам шерсть кота, опилки когда-то были дровами, из сухой травы сделаны веники, которые сушатся над печкой. Задача наполнителей вызвать ассоциации от ощущений, которые могут помочь в сочинении лимерика.

Вот пример лимерика, который сочинили дети подготовительной группы для детей с нарушением речи:

Исходная рифма: **МОСТИК - ХВОСТИК**

**Был у мышки хвостик.  
Умел он изогнуться, как мостик.  
Все ребята над ним смеялись,  
Схватить его старались.  
Очень веселый хвостик.**

Хвостик, хвостик озорной, поиграть зовет с собой!

**Танец хвостиков** (*упражнение на координацию речи с движением развивает мелкую моторику и осязание, направлено на создание хорошего настроения и активизации тактильных ощущений*)



*По тексту песенки из хвостиков делаем капельку, крокодила, змейку, руль, портрет. Молодцы, отличные получились портреты.*

**Теневой театр (фонарь, ширма, силуэты, действие за ширмой демонстрируется в соответствии с текстом)**

Нам требуется передышка!  
Сказала отдышиавшись мышка  
И, по полу завиляв хвостом,  
Исчезла в узкой норке за углом.  
И, завернувшись в мягкий плед,  
Шурша обертками конфет,  
Задумчиво Норушка  
Пила компот из кружки.  
А на скамейке в этот час  
Мечтал наш Кот,  
Что не раз  
Зайдет в гости мышка  
И с интересной книжкой  
Они забываются под буфет,  
Шурша обертками конфет,  
И погрустят немножко,  
Что мышек ловят кошки.



Мы с вами красиво вышли из картины, используя элементы теневого театра. Подводя итог нашего игрового практикума, хочется отметить, что поиск инновационных подходов к организации специального игрового пространства продолжается, главными критериями при этом являются творчество, талант и фантазия детей, родителей, педагогов.

**СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!**