

**Индивидуализация образовательного
процесса для детей с ОВЗ
посредством развивающей программы
«Увлекательное путешествие в
Сообразилию» в соответствии с ФГОС**

**Чичварина Т.В., старший воспитатель
МБДОУ « Детский сад № 12» г.о. Самара**



Методическое пособие

- Программа по развитию интеллектуальных способностей дошкольников 4-6 лет
«Увлекательное путешествие в Сообразилию»
старшего воспитателя Чичвариной Т.В.
- Развивающая программа интеллектуального развития детей 6-7 лет в непосредственно образовательной деятельности
«Ступеньки логики»
педагога-психолога Антошиной Ю.А.



Актуальность

Цель программы: развитие интеллектуальных способностей дошкольников 4-6 лет

Задачи:

1. Создавать благоприятные условия для индивидуализации образовательного процесса с детьми ОВЗ
2. Способствовать развитию мышления дошкольников посредством использования поисковых развивающих игр, основанных на методических приемах развития интеллекта А.З. Зака.
3. Развивать поисковую активность и сообразительность при решении нетиповых поисково-творческих игр.



Программа по развитию интеллектуальных способностей дошкольников 4-6 лет «Увлекательное путешествие в Сообразилию»

Для достижения цели программы
первостепенное значение имеют:

- Создание атмосферы доброжелательного отношения к детям, что позволит им быть общительными, любознательными, инициативными, стремящимися к самостоятельности.
- Вариативность использования образовательного материала, что делает возможным развивать интеллектуальные способности в соответствии с интересами и индивидуальными особенностями каждого ребенка.
- Уважительное отношение к результатам интеллектуальной деятельности воспитанников.



Программа по развитию интеллектуальных способностей дошкольников 4-6 лет

«Увлекательное путешествие в Сообразилию»

В системе образования детей 4-6 лет материал
в течение учебного года распределяется следующим образом:

- Игры «на перемещение» («Как гусеница и муравей в гости ходили»): 4–5 лет – с 1 по 17 игру – 17 НОД со второй половины года (февраль – май); 5–6 лет – с 18 – 50 игру – 18 НОД с первой половины года (сентябрь – декабрь, может использоваться сразу несколько игр).
- Игры «на комбинирование» 5–6 лет – с 18 по 24 НОД – 7 игр.
- Игры «на перемещение» – «Шаги курицы», «Шаги гуся» с 25 по 30 НОД – 6 игр; «Шаги утки» – с 31 по 36 НОД – 5 игр.

*Разработаны на основе методического пособия А.З. Зака «Как
развивать авторское мышление у детей 5–6 лет»*



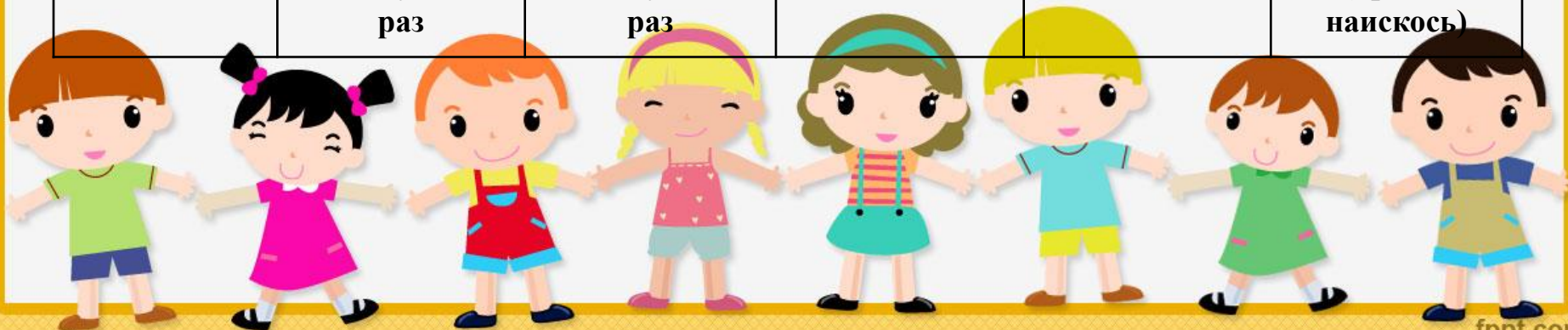
Игры «на перемещение» «Как гусеница и муравей в гости ходили» для дошкольников 4-6 лет

Целью интеллектуально развивающих игр «на перемещение» является активизация умственной деятельности детей 4-6 лет, формирование устойчивого познавательного интереса, умений и навыков мыслительной деятельности, развитие наглядно-образного мышления, самостоятельности в поисках способов решения задач.



Способы перемещений персонажей по клеточному полю

Группа заданий	1 группа заданий	2 группа заданий	3 группа заданий	4 группа заданий	5 группа заданий
Кол-во ходов	Перемещение в один ход	Перемещение в один ход	Перемещение в два хода	Перемещение в два хода	Перемещение в два хода
Возраст	4–5 лет		5–6 лет		
Персонажи	<i>гусеница</i>	<i>муравей</i>	<i>гусеница</i>	<i>муравей</i>	<i>Гусеница + Муравей</i>
Номер игры	1–10	11–17	18–27	28–37	39–50
Способ перемещения персонажа	Ходит только прямо в соседнюю клетку один раз	Ходит только наискось в соседнюю клетку один раз	Ходит только прямо два раза	Ходит только наискось два раза	Сочетание ходов персонажей (прямо, наискось)



Типы игр в зависимости от позиции ребенка при выполнении задания

<i>Решает задачи</i>	<i>Проверяет решение задач</i>	<i>Сочиняет задачи</i>
Порядковый № игры, листа		
1–4, 11, 12, 21–26, 31, 32–35; 36, 41–46	5, 6, 13, 14, 18–20, 28–30, 38–40	7–10, 15–17, 27, 37, 47–50
Дается начальная, промежуточная, или конечная точка маршрута персонажа, нужно найти верный ход или или или	Ребенок отмечает верные одиночные и двойные ходы персонажей, т.е. осуществляет проверку ходов	Ребенок самостоятельно придумывает маршрут персонажа от исходной начальной до конечной точки; от конечной до промежуточной и начальной; от известной промежуточной придумывает начальную и конечную точку маршрута; находит первый и второй ход персонажей

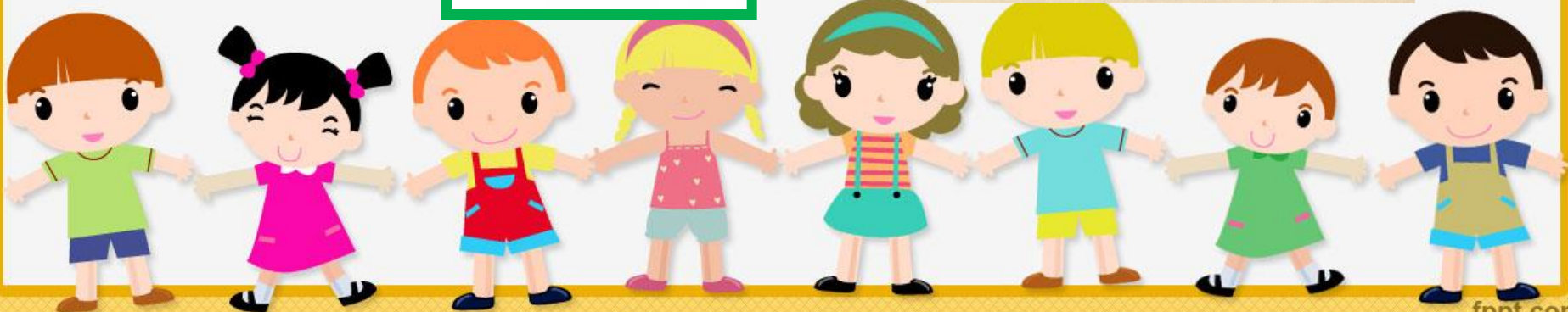
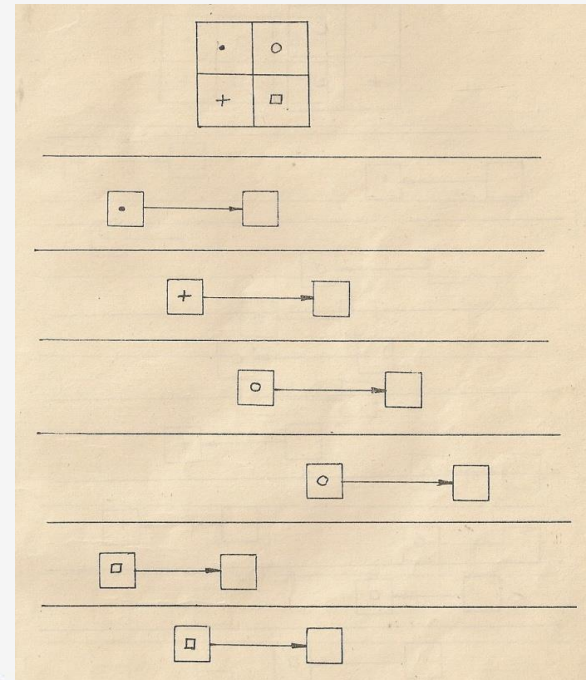


Интеллектуально-развивающая игра «Как гусеница и муравей в гости ходили» А.З. Зака

Найти один ход
гусеницы

1 группа заданий

Используются
задания с одним ходом
гусеницы,
которая ходит только
прямо
(с 1 по 10);



Интеллектуально-развивающая игра «Как гусеница и муравей в гости ходили» А.З. Зака

- 2 группа заданий

Используются задания

с одним ходом

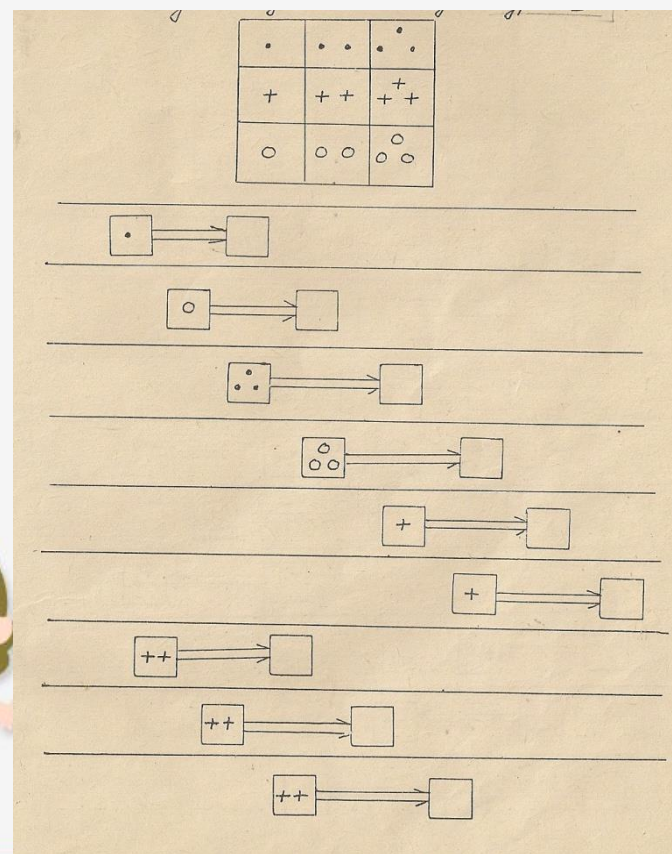
муравья, который

ходит наискосок

(с 11 по 17)



Отгадать одиночные
ходы муравья



Интеллектуально-развивающая игра «Как гусеница и муравей в гости ходили» А.З. Зака

- 3 группа заданий

Используются
задания с двумя
ходами гусеницы
(с 19 по 27) - старшая группа



Найти верные двойные
ходы гусеницы

В

.	.	.
+	+	++
○	○○	○○○

В

□ → □ → □

□ → □ → □

□ → □ → □

□ → □ → □

□ → □ → □

□ → □ → □

□ → □ → □

□ → □ → □



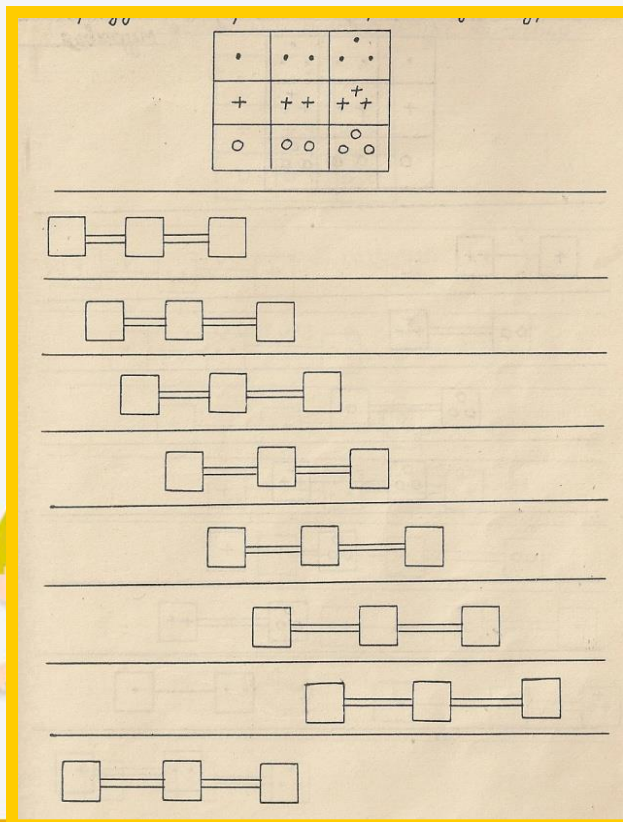
Интеллектуально- развивающая игра «Как гусеница и муравей в гости ходили» А.З. Зака

- 4 группа заданий

Используются
задания с двумя
ходами муравья (37) -
старшая группа



➤ Придумать первый и
второй ходы муравья



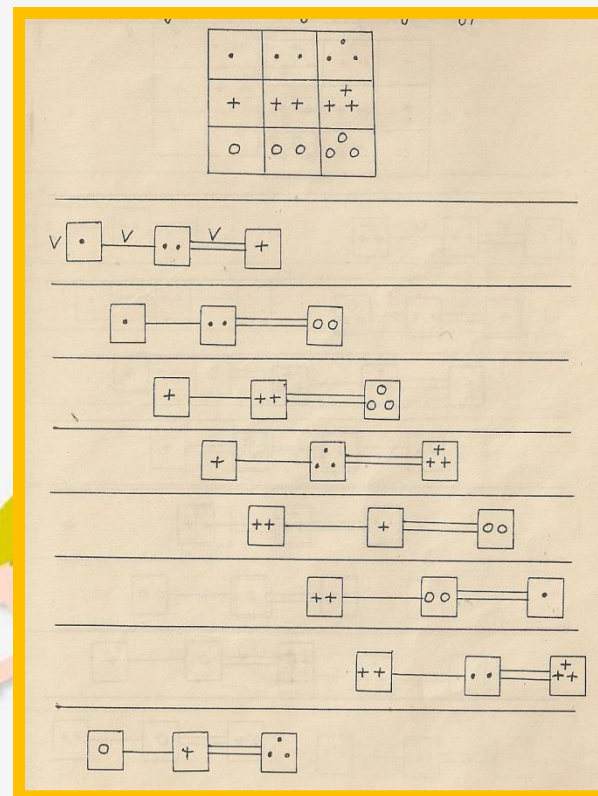
Интеллектуально-развивающая игра «Как гусеница и муравей в гости ходили» А.З. Зака

• 5 группа заданий

Используются
задания с двухходовыми
заданиями,
где сочетаются
ход гусеницы и
ход муравья
(с 37-по 50)



Отметить сочетание
одного хода гусеницы
и муравья



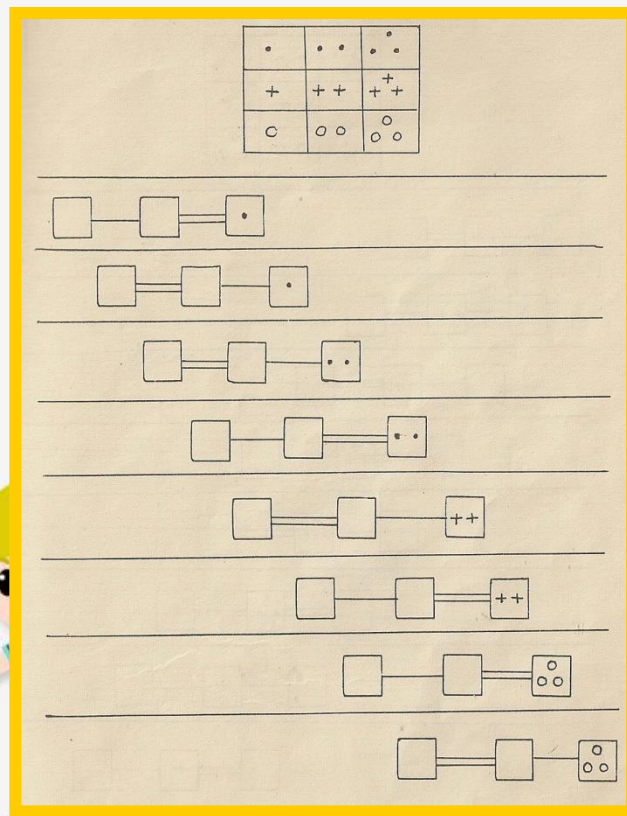
Три типа заданий в зависимости от позиции ребенка при выполнении заданий:

- Задания , где ребенок отгадывает загадки – придумать сочетание одного хода гусеницы и одного хода муравья

➤ Придумать сочетание одного хода гусеницы и муравья

Ожидаемый результат:

ребенок рисует отгадку в свободной клетке,
отгадка соответствует символу игрового поля

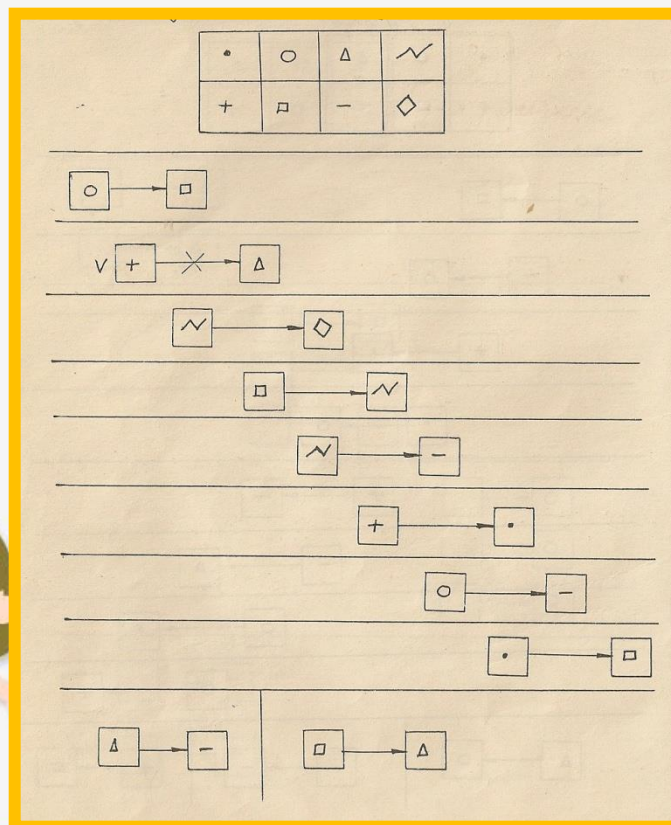


Три типа заданий в зависимости от позиции ребенка при выполнении заданий:

- Задания , где ребенок проверяет решение (найти неверный ход гусеницы – проверка ходов)

Ожидаемый результат :
ребенок выбирает из данных вариантов неверный (где нарушено правило хода гусеницы) и отмечает его на листе крестиком)

Найти один неверный ход гусеницы (проверка хода)



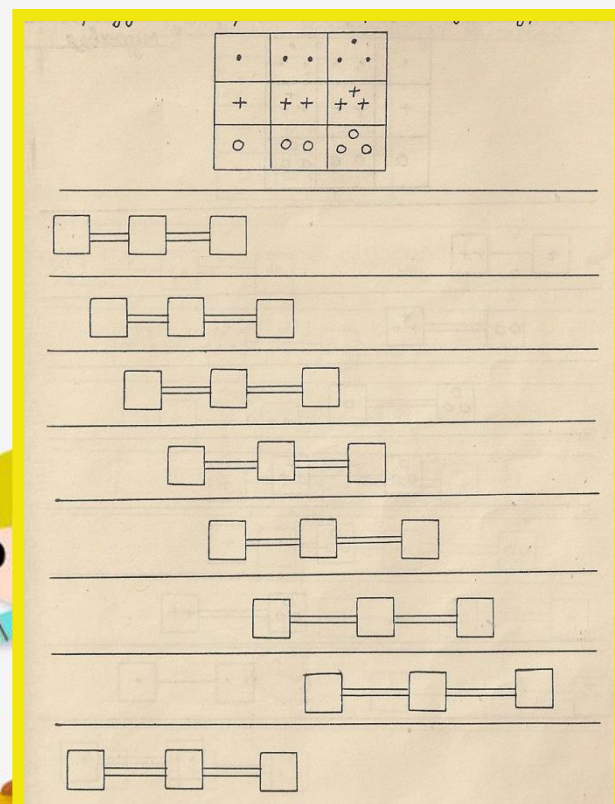
Три типа заданий в зависимости от позиции ребенка при выполнении заданий:

- задания, где ребенок сочиняет загадки.

Ожидаемый результат:

ребенок придумывает оба хода муравья, т.е. все три клетки : начальную, промежуточную и конечную

Придумать первый и второй ходы муравья



Интеллектуально развивающие игры «на комбинирование» 5-6 лет

Целью интеллектуально-развивающих игр на комбинирование является формирование у детей устойчивого познавательного интереса в поиске разных сочетаний пространственного размещения фигур, умений и навыков мыслительной деятельности при решении и составлении нестандартных, нетиповых заданий



Интеллектуально-развивающая игра «на комбинирование» для дошкольников 5-6 лет

1)   2)  
одна перестановка

3)   4)  
две перестановки

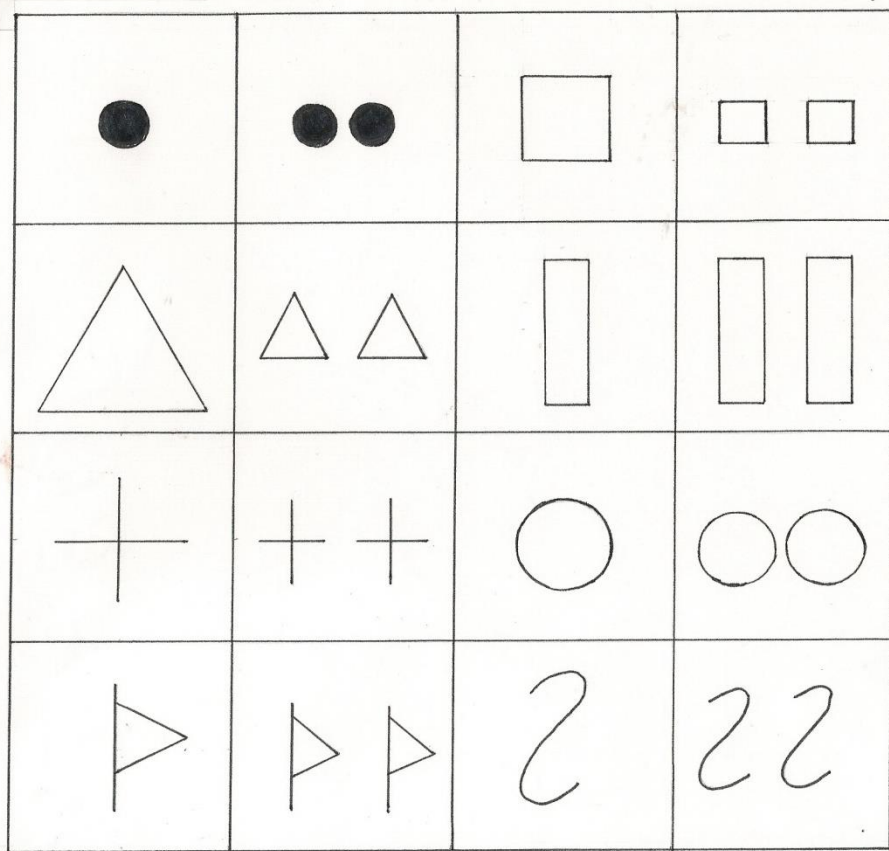
5)   6)  
три перестановки

7)   8)  
три перестановки



Интеллектуально-развивающая игра «на перемещение» («Шаги утки», «Шаги гуся», «Шаги курицы») для дошкольников 5-6 лет

- Целью интеллектуально-развивающих игр «на перемещение» является формирование у детей способности планирования своих поисковых действий при решении и составлении нестандартных, нетиповых задач в сочетании с активной речевой деятельностью.

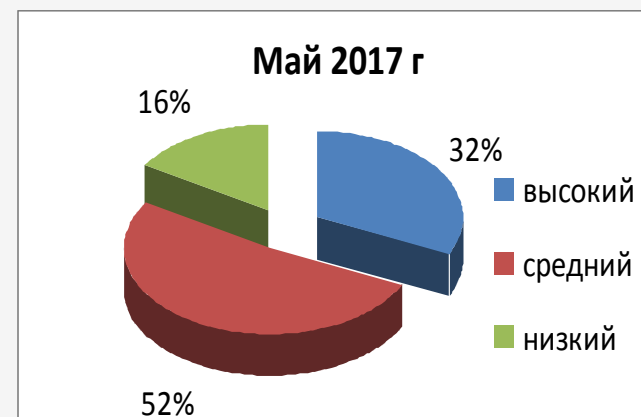


**Мониторинг интеллектуального
развития детей 5-6 лет
Методика «Рыбка» (В.В. Холмовская)**

Октябрь 2016



Май 2017



Мониторинг интеллектуального развития детей 5-6 лет

Методика «Рыбка» (В.В.Холмовская)

По результатам диагностики выявлена положительная динамика по уровню развития наглядно-образного мышления детей:

- Количество старших дошкольников с высоким уровнем развития наглядно-образного мышления по сравнению с началом учебного года увеличилось на 11%. Эти воспитанники (32%) самостоятельно анализируют схему и на основе этого анализа без затруднений воспроизводят конструкцию, испытывая лишь затруднения в развороте строительных деталей, с которыми справляются, обратившись (по указанию взрослого) к схематическому изображению.
- У 52% детей выявлен средний уровень, характеризующийся недостаточно полным и точным анализом изображения. В этом случае взрослый организовывал последовательное конструирование рыбки, поэтапно обращая внимание дошкольников на схему. При этом построение осуществлялось путем проб и с помощью взрослого, без прямого показа образца действия.
- Количество воспитанников, выполняющих задание на низком уровне уменьшилось на 18%. Дошкольники строят конструкции путем проб и ошибок, которые исправляются только при прямом показе взрослым образца действия.



Таким образом, посредством программы создаются благоприятные условия для индивидуализации образовательного процесса, помощи детям, имеющим временные трудности в освоении математики, а так же детям с ОВЗ, что вселяет в них уверенность, активизирует на выполнение более сложных заданий, что поможет в дальнейшем успешно обучаться в школе.



Спасибо за внимание!

