

**Содержание и процедура проведения
диагностического обследования детей
в группе компенсирующей
направленности с ОВЗ и нарушением
речи
с использованием игровой технологии
«Сказочные лабиринты игры»
В.В.Воскобовича**



Учитель-логопед
МБДОУ «Детский сад № 15»
Лобанова Елена Анатольевна

Дошкольный возраст - период активного развития познавательной деятельности.

В это время происходит становление первых форм обобщения и простых умозаключений, переход от практического мышления к логическому, развитие произвольности восприятия, внимания, памяти, воображения.



Дети с ОВЗ (тяжелые нарушения речи)

1. Нарушено формирование всех компонентов речевой системы: лексики, фонетики, грамматического строя, связной речи.
2. Не сформированность неречевых психических функций. (слуховое внимание, зрительное восприятие, зрительно-пространственный гнозис и праксис).
3. Несформированность моторной сферы: общая и ручная моторика.
4. Интеллектуальные способности детей не соответствуют возрасту.

СОДЕРЖАНИЕ И ПРОЦЕДУРА ПРОВЕДЕНИЯ ДИАГНОСТИЧЕСКОГО ОБСЛЕДОВАНИЯ

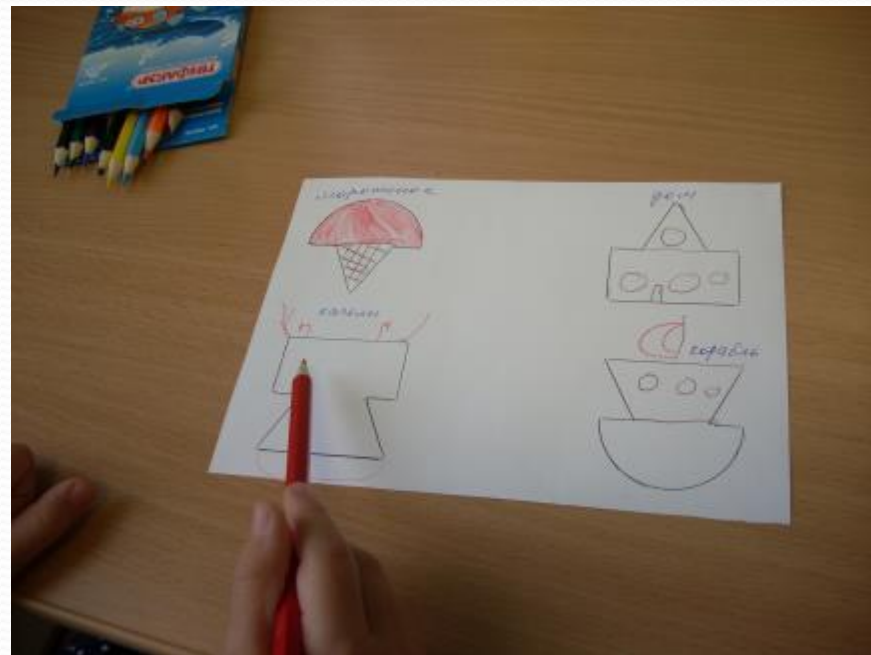
Задание 1. «ДОРISУЙ ФИГУРЫ»

Цель: определение особенности развития креативности у ребёнка дошкольного возраста.

Стимульный материал:

Опросный лист – половина листа А4, в центре изображения фигур (4 фигуры, составленные из элементов игры «Логоформочки 3»), карандаши.





Каждая фигура оценивается отдельно.

0 баллов – низкий уровень

1 балл – средний уровень

2 балла – высокий уровень

Критерии оценки результатов:

0 баллов (низкий уровень) – отказ, к фигуре ничего не дорисовано.

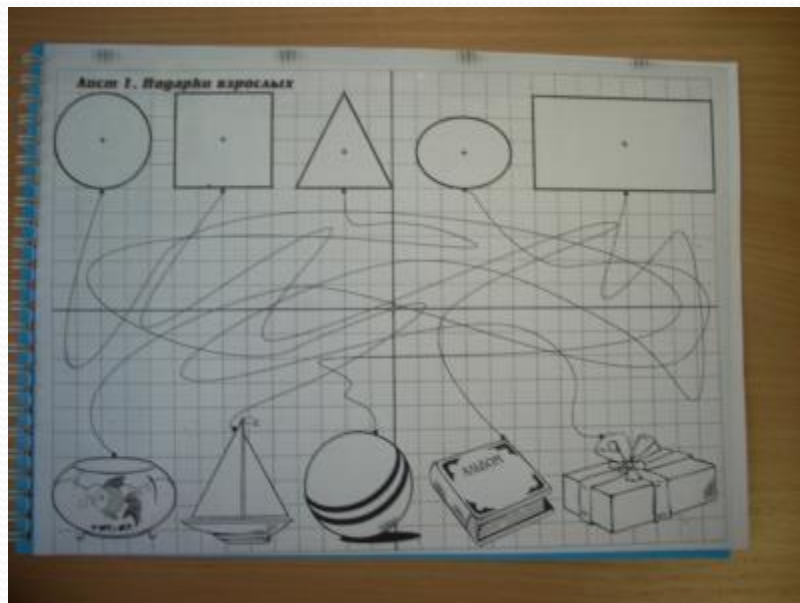
4 балла (средний уровень) – созданы образы, которые являются основой рисунка, образы плохо разработаны, схематичны.

8 баллов (высокий уровень) – образы разработаны, содержат в себе несколько деталей.

Задание 2. «ЛАБИРИНТЫ»

Цель: оценка умения понимать инструкцию, оценка устойчивости, концентрации, объёма внимания, а также целенаправленности деятельности и особенностей зрительного восприятия.

Стимульный материал: лист 1 или 2 из приложения к «Игровизору» - «Катя, Рыжик и Рыбка», графический тренажер «Игровизор» и маркер.

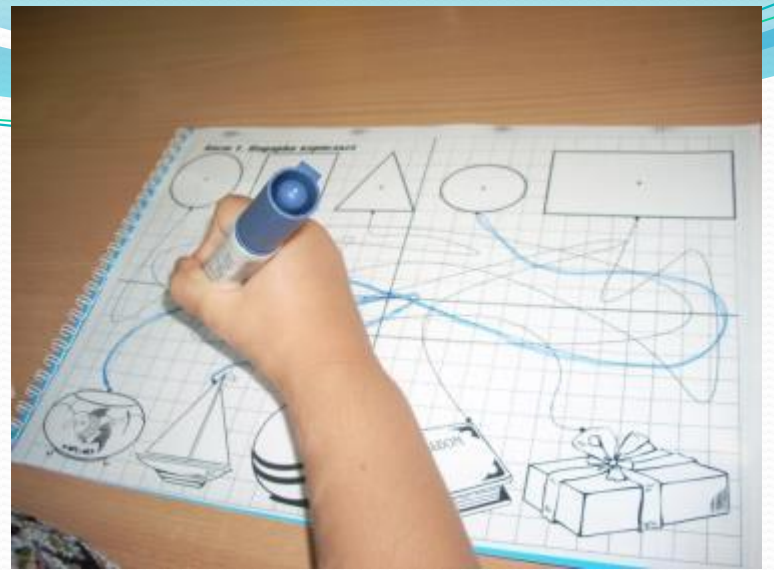


Критерии оценки результатов:

0 баллов (низкий уровень) – ребенок не справился с заданием.

1 балл (средний уровень) – ребенок понимает задание, но ошибается из-за неумения сосредоточиться, исправляется с помощью взрослого.

2 балла (высокий уровень) – ребенок выполняет задание и может проследить путь к некоему предмету самостоятельно



Задание 3. «КОНСТРУИРОВАНИЕ ПО СХЕМЕ»

Цель: диагностика наглядно-образного мышления, организации деятельности, умения действовать по образцу, анализировать пространство.

Стимульный материал: игра «Чудо-Крестики 1», альбом со схемами или схематичные рисунки в масштабе 1:1 и в уменьшенном размере.



Критерии оценки результатов:

1 баллов (низкий уровень) – ребенок выкладывает изображение путём наложения деталей на схему в масштабе 1:1.

2 балла (средний уровень) – ребенок выкладывает изображение с опорой на образец (схему) в уменьшенном размере путём проб, требуется помощь взрослого.

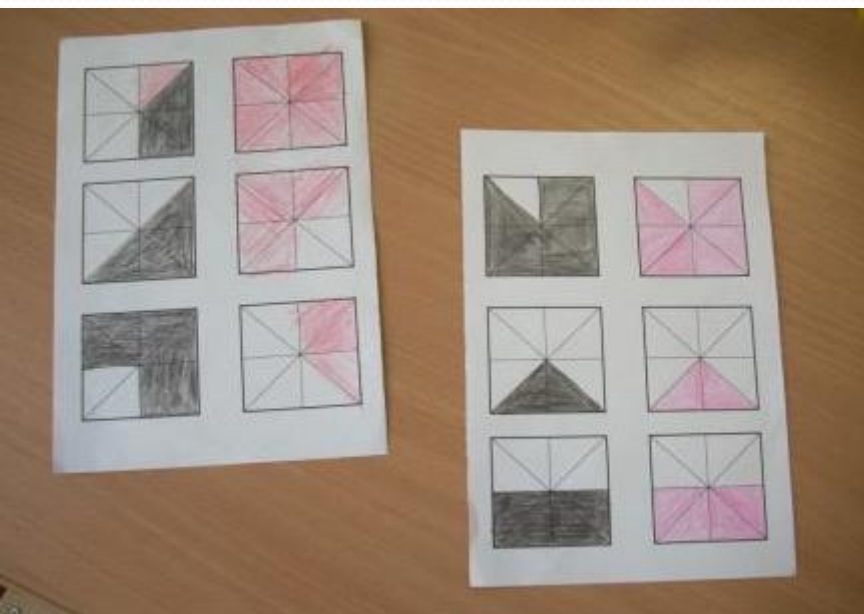
3 балла (высокий уровень) – ребенок выкладывает изображение с опорой на образец (схему) в уменьшенном размере без помощи взрослого.



Задание 4. «ПОВТОРИ РИСУНОК»

Цель: диагностика уровня развития наглядно-образного мышления, организации деятельности детей, умения действовать по образцу, анализировать пространство.

Стимульный материал: половина листа бумаги формата А4, на котором изображены 6 квадратов с разметкой, (квадраты можно взять из игры «Прозрачный квадрат» или воспользоваться приложением к «Игровизору» - «Игровой калейдоскоп 1», лист 1), простой или черный карандаш.

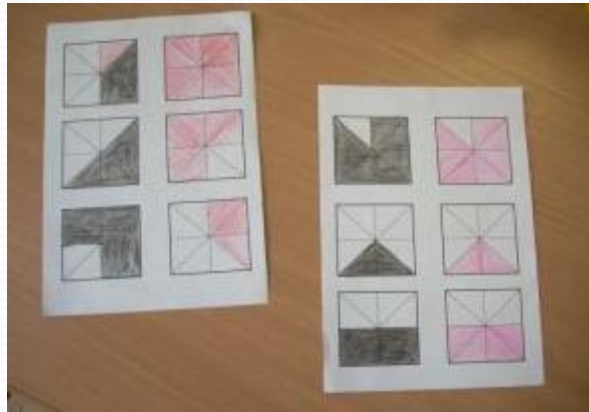
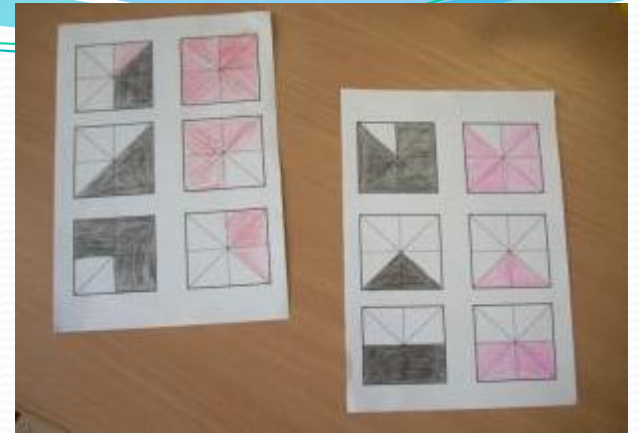


Критерии оценки результатов:

1 баллов (низкий уровень) – ребенок за 10 минут смог заштриховать не более 1 фигуры.

2 балла (средний уровень) – ребенок выполнил задание за 10 минут, в работе допущено 3 ошибки.

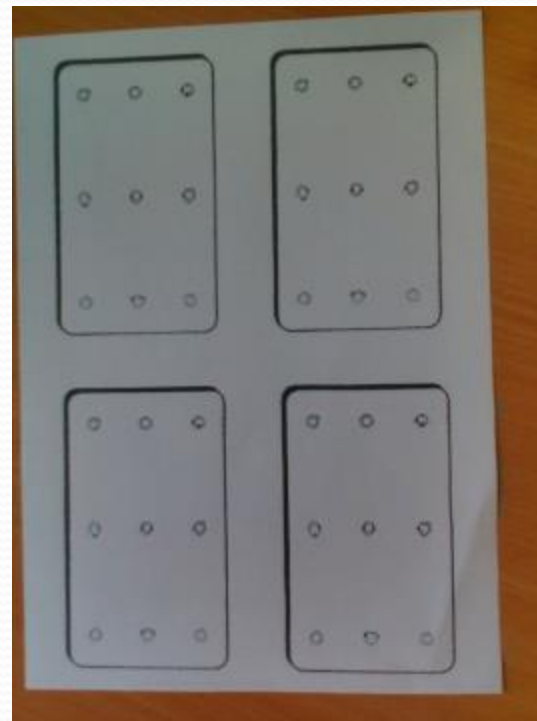
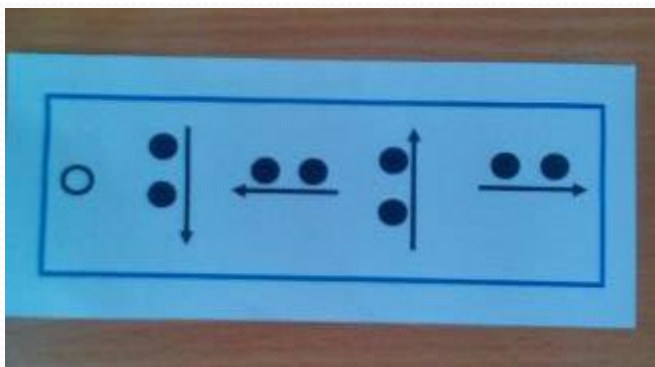
3 балла (высокий уровень) – ребенок выполнил задание за 10 минут, Задание выполнено без ошибок.



Задание 5. «СТРЕЛОЧКИ»

Цель: оценка ориентировки в пространстве, умения зрительно воспринимать и понимать последовательность действий, ориентируясь на направление, указанное стрелкой.

Стимульный материал: лист бумаги, на котором изображено окошко (игра «Шнур-малыш»), карта-схема, карандаш или фломастер.



Критерии оценки результатов:

1 баллов (низкий уровень) – ребенок плохо ориентируется в направлении движения стрелок.

2 балла (средний уровень) – задание выполнено, но допущены неточности, потребовалась помощь взрослого.

3 балла (высокий уровень) – задание выполнено без ошибок.



Задание 6. «ПРИДУМАЙ СКАЗКУ»

Цель: выявление степени развития речевых способностей ребенка.

Стимульный материал: изображения персонажей Фиолетового леса – малыша Гео, ворона Метра, Гусеницы Фифы, медвежонка Мишика.

Критерии оценки результатов:

1 баллов (низкий уровень) – 1-2 простых предложения.

2 балла (средний уровень) – сюжет отсутствует; сказка состоит из набора простых предложений (не менее 5-6).

3 балла (высокий уровень) – персонажи имеют названия и имена, объединены единым сюжетом сказки; в сказке не менее 6-7 предложений, есть сложносочиненные предложения.

Данная технология является неотъемлемой частью системы комплексной помощи детям с ОВЗ и нарушением речи в освоении основных образовательных программ, обеспечивая необходимую коррекцию недостатков в физическом и психическом развитии воспитанников ДОУ, их социальную адаптацию, позволяя учитывать особые образовательные потребности детей с ОВЗ посредством индивидуализации образовательного процесса.

