

**Зональный семинар-практикум
«Современные подходы к организации
инклюзивного образования
в условиях ФГОС ДОУ»**

**Презентация опыта работы:
Дидактическая игра
"ОТКРЫТИЯ СКАЗОЧНОГО
МИРА"**

(с применением ТРИЗ - технологий)

**Авторы: Тарасова Т.М.
Широкова Т.А.**



*Мир «особого» ребёнка интересен и пуглив.
Мир «особого» ребёнка безобразен и красив.
Неуклюж, порою странен, добродушен и открыт.
Мир «особого» ребёнка. Иногда он нас страшит.
Почему он агрессивен? Почему он так закрыт?
Почему он так испуган? Почему не говорит?
Мир «особого» ребёнка – он закрыт от глаз чужих.
Мир «особого» ребёнка - допускает лишь своих!*

Н. А. Калиман

Наш детский сад комбинированного вида. В числе воспитанников детского сада есть дети с ОВЗ. Мы берем на себя ответственность за их успешную социальную адаптацию в инклюзивном образовательном пространстве.

В работе по социализации детей с ОВЗ мы используем созданную нами дидактическую игру «Открытия сказочного мира».

Игра рецензирована.

Главной **целью** игры является развитие и социализация детей с ОВЗ в окружающем мире через «погружение в сказку».

Мы ставим перед собой следующие **задачи**:

Развивать навыки общения, эмоциональную сферу детей.

Учить находить причинно-следственные связи, видеть закономерности происходящих явлений и событий.

Воспитывать внимательное и доброжелательное отношение детей друг к другу.

Актуальность: Основная проблема развития детей с ОВЗ – это трудности в освоении ими окружающего мира. Ребенок с ОВЗ имеет свои потенциальные возможности развития. Важно помочь ему адаптироваться в современном обществе. Огромное значение имеет создание таких средовых условий, которые обеспечили бы успешную адаптацию ребенка с особыми образовательными потребностями в социуме. Игра выступает универсальным инструментом социализации детей с ОВЗ в инклюзивном образовательном пространстве.

Во время игры происходит «погружение в сказку», мы учим детей видеть окружающий их мир, проявлять свои эмоции и чувства. Они учатся управлять собой, контролировать свое поведение, взаимодействовать друг с другом. Передача ребенку знаний проходит в игровой форме в ненавязчивой, дружеской, искренней обстановке. Вместе с детьми мы обыгрываем, инсценируем, анализируем сказку, делаем выводы по ее содержанию. «Путешествия с ощущениями» учат детей представлять всевозможные (обонятельные, осязательные, зрительные, слуховые, тактильные) ощущения при воображаемом «соприкосновении» с объектами сказок. Игровые ситуации помогают воспитывать внимательное и доброжелательное отношение детей друг к другу,

«Погружение в сказку» позволяет нам добиваться результатов в развитии и социализации детей с ОВЗ в инклюзивном образовательном пространстве!

В игровой набор входит:

1. Куб (с креплениями для карточек с изображениями «сказок», знака «?»).
2. Карточки «сказки» (сюжетные картины):
 - 1) русские народные сказки – «Лисичка со скалочкой», «Зимовье», «Лисичка сестричка и серый волк», «Петушок и бобовое зернышко», «Сестрица Аленушка и братец Иванушка»;
 - 2) зарубежные сказки – «Три поросенка», «Красная шапочка», «Бременские музыканты», «Заяц и еж», «Соломенный бычок – смоляной бочок».
3. Карточка «?».
4. Карточки с изображением героев сказок.
5. Карточки с изображением геометрических фигур, цифр (0-10).
6. Карточки «ощущений» (глаз, ухо, нос, рука, язык).
7. Белая и черная карточки.



Варианты игры.

1. Путешествие с ощущениями.
2. Помоги сказке.
3. Если бы ты попал в сказку.
4. Черное - белое.
5. Что сначала, что потом.
6. Математическое путешествие.
7. Новая сказка.

Общие игровые правила:

На куб прикрепляются «сказки» уже знакомые детям и «?». Выбирается ребёнок, он кидает куб. Со сказкой, выпавшей на кубе, и будем играть (работать). К сказкам подходят варианты игр 1 - 6. Вариант игры выбирает педагог, в зависимости от поставленной им цели. Если же выпадает «?» играем (работаем) по варианту 7.

К каждому варианту отдельная папка с материалами.



Путешествия с ощущениями.



Помоги сказке.



Если бы ты попал в сказку.



Черное - белое.



Что сначала, что потом.



Математическое путешествие.



Новая сказка.

