

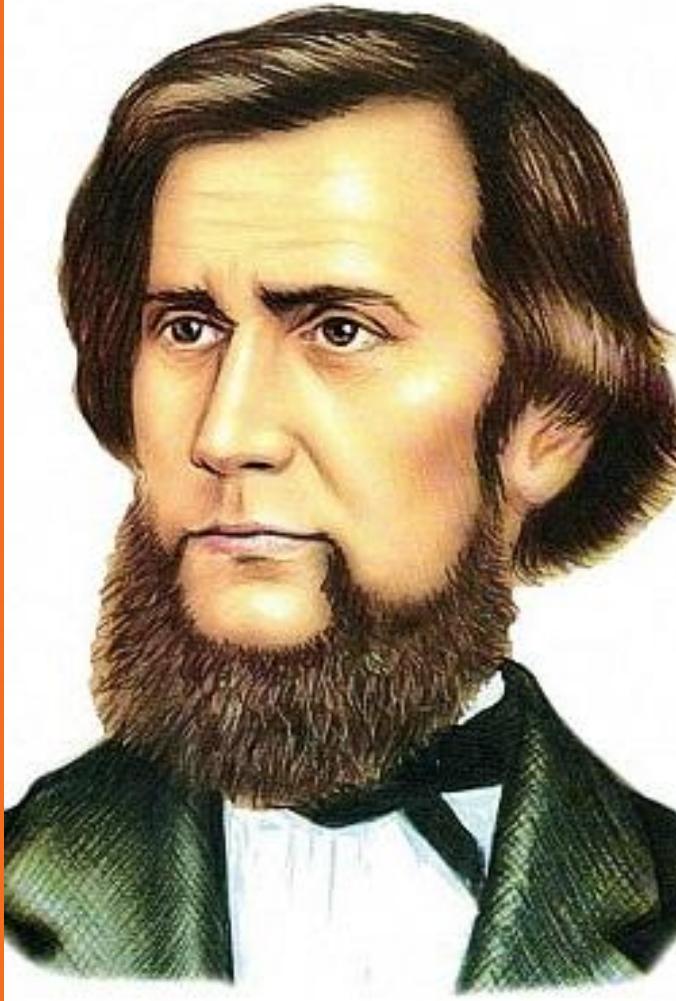


ФГБУ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ НАУЧНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР
МЕДИКО-СОЦИАЛЬНОЙ ЭКСПЕРТИЗЫ И РЕАБИЛИТАЦИИ ИМ. Г.А. АЛЬБРЕХТА
МИНИСТЕРСТВА ТРУДА И СОЦИАЛЬНОЙ ЗАЩИТЫ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Педагог в инклюзии: новые роли, компетенции и ресурсы для работы



Вечканова Ирина Геннадьевна, к. пед. н., начальник отдела проектной деятельности



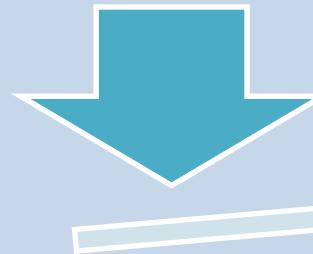
К.Д. Ушинский

Истинный педагог, приступая к обучению, «должен стоять выше своей специальности». Ибо он готовит учеников «не для специальной науки, а для всеобъемлющей жизни»

Ушинский К. Д. Три элемента школы

// Журнал для воспитания. 1857. № 5. С. 67.

Деятельность всякого учебного заведения,
если оно имеет воспитательную цель,
состоит из **трех элементов**,
представителями которых являются
администраторы заведения,
воспитатели и
учителя



не из
учебника



VUCA мир

1985 экономисты Уоррен Беннис (Warren Bennis)
Берт Нанус (Burt Nanus)
«Лидеры» («Leaders»)

V — Volatility
нестабильность

U — Uncertainty
неопределенность

C — Complexity
сложность

A — Ambiguity
неоднозначность

BANI мир

2016 - Джемейс Кашио (Jamais Cascio)

B - Brittle
хрупкий

A - Anxious
тревожный

N - Nonlinear
нелинейный

I - Incomprehensible
непостижимый

КОМПЕТЕНЦИИ

Flexibility and Resilience

Гибкость и
сопротивляемость

Empathy and Mindfulness

Эмпатия и осознанность

Context and Flexibility

Контекст и гибкость

Transparency and Intuition

Прозрачность интуиция

Современный ребенок - не из учебника



- 1. Состояние здоровья**
- 2. Активность двигательная, игровая**
- 3. Отсутствие приватности**
- 4. Самостоятельность не востребована**
- 5. Цифровизация**
- 6. Выгорание родителей**
- 7. Неопределенность будущего**



Эмоции, мотивация,
саморегуляция

Мечта?

Где записана?

Перед
глазами?

Можете
представить?

План?



Компетенции в ВАПИ-мире



Гибкость, недирективность,
умение задавать вопросы, балансы эмоций,
эмпатия, безоценочность, активное слушание, вера в
ресурс,
знание сильных сторон,
знание особенностей возраста,
позитивность,
знание предмета, постановка цели
мотивация, креативность, создание согласия



«Атлас новых профессий»



новые профессии

- игропедагог,
- разработчик образовательных траекторий,
- тренер по майнд-фитнесу,
- организатор проектного обучения,
- ментор стартапов,
- координатор образовательной онлайн платформы
- Тьютор, Интеграционный менеджер, эрготерапевт, куратор,



Проблемы и точки роста педагога

Вызовы времени	Проблемы	Точки роста педагога
Цифровизация образования	Неготовность аналогового педагога к применению цифровых инструментов; Недопонимание значимости цифровых технологий	Интеграция готовых цифровых образовательных ресурсов в содержание деятельности в д/с; освоение новых цифровых инструментов дошкольного образования; развитие цифровой грамотности
Скорость и неопределённость мира	Консерватизм педагогов по отношению к новым технологиям, к самостоятельному комбинированию имеющихся технологий	Развитие новых педагогических ролей воспитателя: «модератора», «фасilitатора», «НАСТАВНИКА»; освоение и применение технологий развития сильного мышления дошкольников, steam технологий
Приоритет soft skills перед hard skills SELF SKILLS	Ориентация педагогов на «знаниевый» подход (занятие - основа деятельности дошкольника); ориентация на готовые образовательной деятельности конспекты	Создание развивающего и формирующего пространства детской инициативы и самостоятельности через проектную, творческую, игровую и исследовательскую деятельность

Компетенции «*skills*»

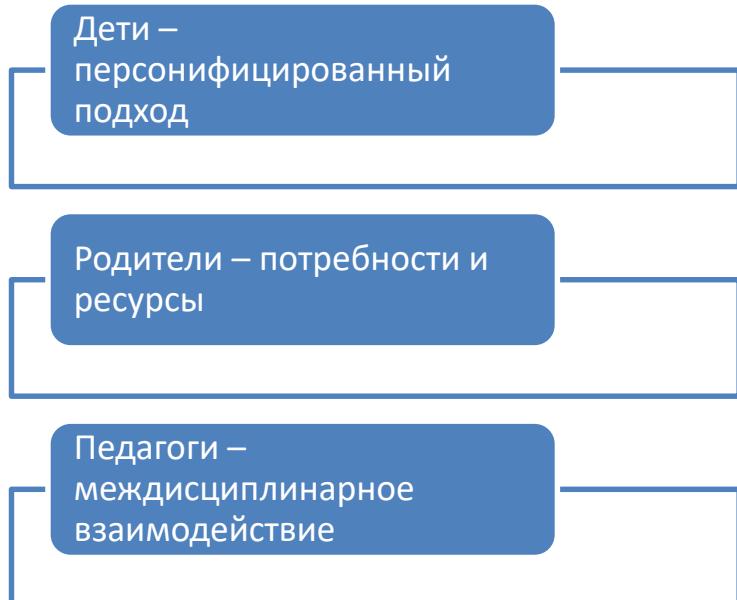
1. «способности, умения или навыки».
2. «личное отношение/установка и ценности» в странах, где в языке различают понятия «образование», «обучение» и «воспитание», а именно в Германии и России, соответствует понятию «воспитание».

компетентность это «*знания, умения, навыки*» плюс «*воспитание*». итоговый результат - традиционные для российского образования знания, умения и навыки, а также «*установки и ценности*», которые можно описать как «*глубинные аффективно окрашенные устойчивые установки или убеждения*» Загвоздкин В.К.

Участники

образовательных

ресурсные педагоги-навигаторы, наставники, менторы

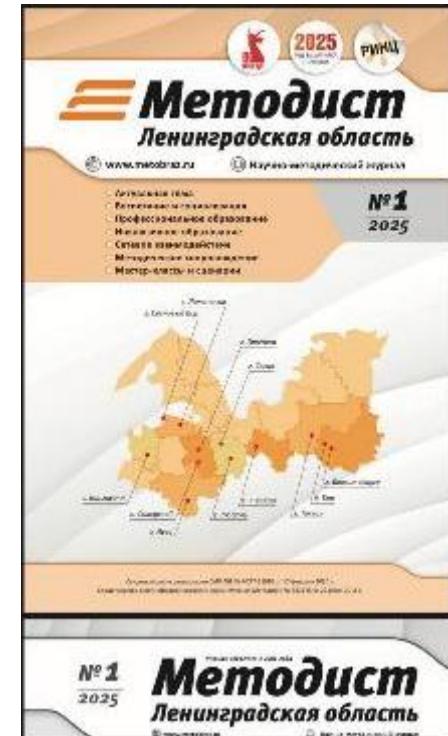


Ментор:

ориентация в
новых
условиях,
рефлексия
полученного
опыта

Менти:

вопросы,
учеба,
обратная
связь



Опыт реализации менторства в детском саду /Вечканова И.Г., Линецкая А.Д., Сергеева В.В. //Журнал «Методист», 2025 №..

МДОУ «Детский сад №4», Ленинградская область, Ломоносовский район, пос. Новогорелово

1) В греческой мифологии знаменитый Одиссей, отправляясь на троянскую войну, поручил управление домом и воспитание малолетнего Телемаха своему другу Ментору.

«Поведай ему всё, что знаешь сам», — попросил Одиссей, тем самым невольно указав возможности и границы менторства.

Имя «Ментор» - нарицательное понятие

Ментор (от английского *mentor*, наставник) — человек, у которого есть большой опыт в какой-то профессиональной области. Этим опытом он готов делиться с другими — менти (*mentee*, подопечный), чтобы помочь им развиваться и принимать правильные решения.

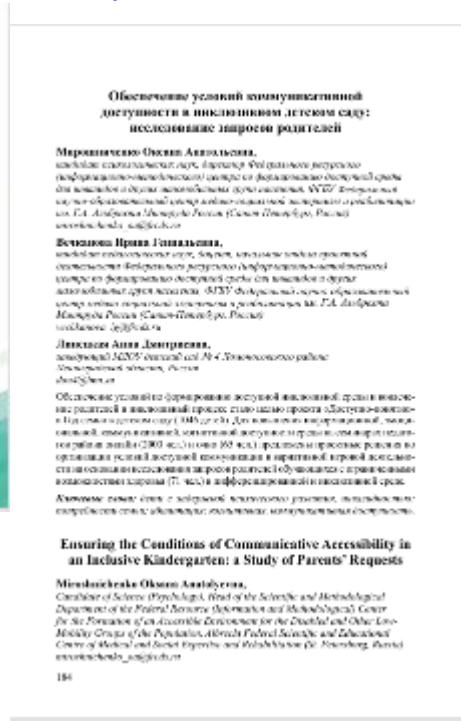
Ментор — специалист, состоявшийся в своей профессиональной области, готовым осуществлять наставничество над своим подопечным.

Ментор — опытный педагог-руководитель, который инвестирует свои знания, умения и время в развитие управленческих навыков и карьеры менти, выступая для него в качестве «ролевой игры».

Ментор — опытный специалист, готовый делиться своей профессиональной экспертизой, знаниями и навыками с менее опытным (протеже), а также оказывать ему психологическую поддержку, чтобы помочь ему развить навыки, приобрести знания и социально адаптироваться к профессии.

Обеспечение условий коммуникативной доступности в инклюзивном детском саду: исследование запросов родителей Мирошниченко О.А., Вечканова И.Г., Линецкая А.Д.//Актуальные вопросы обеспечения условий инклюзивного образования в Российской Федерации, материалы VIII Международной научно-практической конференции (Москва, 16-17 октября 2025 г.) / ред. : С.В. Алексина, Е.В. Самсонова – М. : МГППУ, 2025. – 312 с. С. 184-188

<https://psyjournals.ru/nonserialpublications/incleduconf2025>



Особенности работы с детьми с ОВЗ, с инвалидностью:

дифференциация, индивидуализация, персонализация



- **Разный темп**
- **Разный уровень подачи материала**
- **Разная сложность материала, оборудования**
- **Разный объем**
- **Разная роль для ребенка с ОВЗ в группе**
- **Фора по времени**



Организация психологической поддержки обучающихся в инклюзивной образовательной среде:
методические рекомендации для педагогов-психологов/ авт. колл.: Алексина С.В., Быстрова Ю.А., Воронкова И.В., Самсонова Е.В., Савинков С.Н., Вечканова И.Г.– М.: МГППУ, 2024. – 114 с. ISBN 978-5-94051-316-2

многофункциональность профессии педагога - воспитателя, дефектолога, логопеда:

- **одновременное выполнение функций преподавателя рисования, инструктора по физической культуре,**
- **руководителя кружка или студии,**
- **общественного деятеля - педагогизация окружающей социальной среды - формирование педагогической культуры родителей и общества в целом**
- **знающий ВСЕ технологии работы с детьми с ОВЗ: стихийная инклюзия/ комбинированные группы/ компенсирующие группы/классы**
- **Здоровьесберегающие мероприятия**
- **Здоровьесберегающие технологии**

Участие междисциплинарной команды –мультидисциплинарной бригады

ППк-
консилиумы

Служба
сопровождения

Служебное
поручение -
образец на
результат,
единство
требований

воспитатель

учитель-
дефектолог

учитель-
логопед

инструктор по
физкультуре,
АФК

педагог-
психолог

содействие при выборе игровых модулей как
маркеров игрового пространства, сбор коллекции
игрушек и мини-музея в группе

подбор знаков и костюмов для
дифференциации ролей и уровня сложности
дидактической игры, образца конструирования

коммуникация без барьеров, повышение
мотивации детей разных стартовых
возможностей, универсальный
образовательный дизайн

учет форы по времени, сложности
управления оборудованием, подбор игр
разной подвижности

консультативно-просветительская работа среди педагогов и родителей по подбору ролей
для того, чтобы создать условия по преодолению неуверенности, повышению
саморегуляции или выработки границ при следовании алгоритмам деятельности персонажа
(например, начальник поезда- машинист- пассажир-кассиру-обходчик)

Свет: игры с фонариком



причины снижения уровня игровой субкультуры и уровня развития игровой деятельности детей

- изменение социокультурных условий жизни детей и разрыв между поколениями детей и родителей;
- высокая степень занятости родителей;
- появление профессий, «закрытых» для ребёнка (программист, веб-дизайнер, стилист);
- сужение сферы участия детей в труде взрослых;
- утрата представленности идеального образа взрослого;
- редкое дворовое общение;
- активное внедрение современных информационных технологий;
- ограниченные возможности проникновения дошкольников во внутренний, чувственный мир взрослого;
- появление и широкое распространение компьютерных игр.
- дети чаще отражают в сюжетно-ролевых играх свои эмоциональные проблемы, а не события реальной жизни (Е.А. Панько, Я.Л. Коломинский и др.)

ДЕКОДИФИКАЦИЯ: ПУТЬ ОТ УНИВЕРСАЛЬНОГО ЗНАКА К ИНДИВИДУАЛЬНОМУ

ОБРАЗОВАНИЕ ДЕТЕЙ
ОТ МЛАДЕНЧЕСТВА ДО ШКОЛЫ.
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ
СИСТЕМЫ ФРИДРИХА ФРЁБЕЛЯ: НАШ ОПЫТ

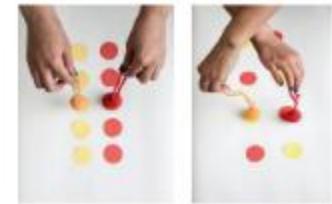


АЛМА



ПЕРСОНАЛИЗАЦИЯ ЗНАКА
АЛЬТЕРНАТИВНОЙ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ КОММУНИКАЦИИ

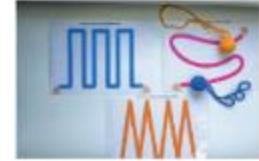
наши дети и учится-чайки



Игра 3.
Наряду с любими: формирование симметричного восприятия; развитие речи и зрительной моторики; координация; умение работать со раскраской - чертежи; развитие пространственного и логического мышления; развитие воображения и памяти.

Наряду с любими: «Дедушка Л. Текстильные птички» и карточки с заданиями.

Образные задания: перед ребенком лежат птички, на которых изображены дорожки-смешки трех цветов. Ребенок должен пропустить птичку за переноску от из-под крыла до конца дорожки.



профессионально-педагогические умения

– профессиональные игровые компетенции

комбинированно использовать теоретические знания о феномене игры как явлении философском, культурологическом и т. д.;

оперативно находить игровые варианты решения детских проблем и жизненных ситуаций;

динамично использовать приёмы игрового общения и игровой техники; широко использовать модификации уже известных идей создания игрового пространства;

создавать новые способы взаимодействия в педагогической деятельности
(Комарова И.А., Панько Е.А.)

Определение когнитивной доступности

ГОСТ Р ИСО 21801-1-2022

Когнитивная доступность (cognitive accessibility): Степень использования систем людьми из группы населения с широчайшим диапазоном пользовательских потребностей, характеристик и возможностей для достижения поставленных целей в определенных контекстах



Мирошниченко О.А., Ивашкина Ю.Ю. Доступная среда: формирование системных подходов к развитию профессиональных компетенций // Физическая и реабилитационная медицина. – 2025. – Т. 7. – № 3. – С. 19-31. DOI: 10.26211/2658-4522-2025-7-3-19-31

Мирошниченко О.А., Вечканова И.Г. Доступность информационной среды для людей с нарушением психических функций // Аутизм и нарушения развития — 2025. Том 23.



5



Когнитивная доступность -

способность обеспечить разнообразные методы доступа и взаимодействия для людей с различной когнитивной сохранностью. Это функция дизайна, которая помогает, дополняет, поддерживает, облегчает воспринимать информацию

Когнитивная сохранность - это степень включенности в различные виды повседневной деятельности, которая отражает функциональный процесс активного взаимодействия человека с окружающей действительностью

Профессиональные стандарты работников социальной сферы

Основные принципы формирования доступной среды и правила реабилитации



ПРЕЕМСТВЕННОСТЬ-МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОСТЬ

Вариативность организационных моделей комплексной реабилитации, образования, в том числе для детей-инвалидов



Консультационный центр

Консультационный центр для родителей детей от 2 мес. до 7(8) лет

Служба ранней помощи

Центр сопровождения ребенка с ОВЗ и его семьи

Группы комбинированной, компенсирующей направленности ДОУ

Школа, классы, реализующие АООП, СИПР

ИУП

Надомное обучение

Дистанционное обучение

СПО

ВО

ПО

Хоспис детский и взрослый

больница

поликлиника

Реабилитационный центр

ЦСОН

Досуговый центр



проект «ДОСТУПНО – ПОНЯТНО»

понятная для усвоения информации,
помощь на объекте социальной инфраструктуры для получения
информации, ориентации на объекте,
пошаговые инструкции



СПб ГАУЗ Хоспис
детский и взрослый



САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКОЕ ГУДАРСТВЕННОЕ ПОДОБОЛЕЧЕНИЕ РЕАБИЛИТАЦИИ ДЛЯ ВОЕННОПОДОБОЛЕЧИХ
ГОСПИТАЛЬ ДЛЯ ВЕТЕРАНОВ ВОЙН



УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА «ДОСТУПНО – ПОНЯТНО»



Архангельская
область



ВНИМАНИЕ

Правила поведения при
пожаре



© логопед Филоненко Наталья
Викторовна
директор Малков Станислав Евгеньевич
заместитель по восп. раб.
Перфильева Мария Олеговна



Свердловская
область

УРАЛГАРДИОЛОГИЧЕСКИЙ
ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ
(имени К.С. Симакова)

ПРАВИЛА БЕЗОПАСНОСТИ
ПРИ ПОЖАРЕ

Если в доме пахнет дымом
или вы увидели огонь

НЕЛЬЗЯ:



НУЖНО:



© директор ИСО УрГПУ Семенова Елена Владимировна
директор ГБОУ «Речевой центр» Веснина Елена Викторовна
руководитель РРЦ Захарова Татьяна Константиновна



Камчатский
край



Правила поведения при
землетрясении



ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ



ВСТАТЬ В
БЕЗОПАСНОЕ
МЕСТО



СПРЯТЬСЯ
ПОД
ПАРТОЙ

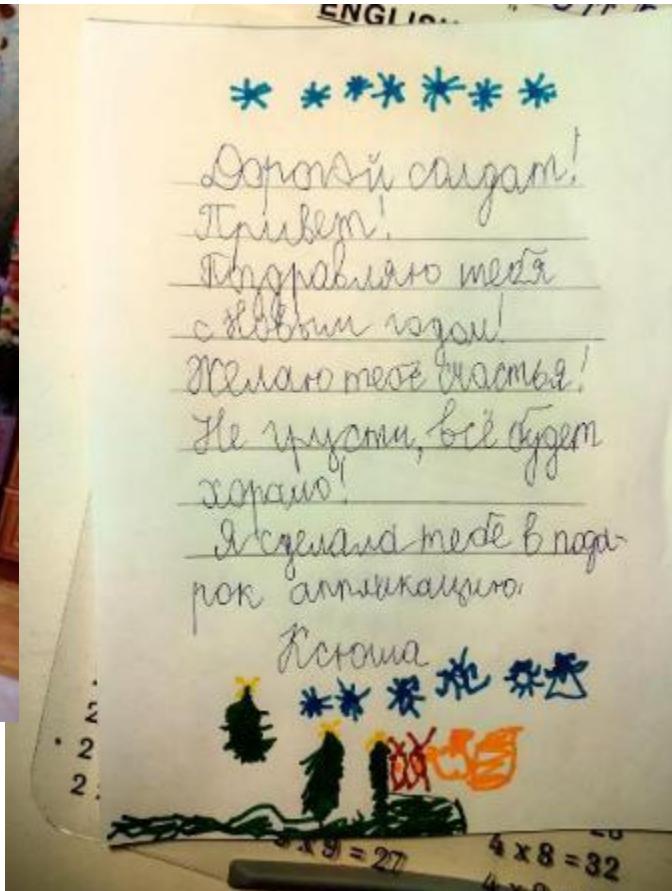


ЖДАТЬ

© ст. преподаватель Ложанова
Светлана Михайловна
логопед Терентьева Нина
Сергеевна
Вицко Ольга Николаевна



d571 Забота о собственной безопасности
d640 Выполнение работы по дому
d660 Помощь другим
d710 Базисные межличностные
взаимодействия
d720 Сложные межличностные
взаимодействия d880 Участие в игре



Информирование и навигация

← Я буро.5dois.spb.ru БЮРО - Невского района



Инклюзивное педагогическое бюро

68 5 8



Хочешь идти быстро - иди один, хочешь идти далеко - иди вместе с нами!



БЕЗБАРЬЕРНАЯ СРЕДА



ЮНЫЕ ТАЛАНТЫ



РЕСУРСЫ РАЗВИТИЯ



ОРГАНИЗАЦИЯ ОБРАЗОВАНИЯ

Универсальный образовательный дизайн



предметов, обстановок, программ, призванный сделать их в максимально возможной степени пригодными к использованию для всех обучающихся

образовательная среда - специально структурированная и согласованная

- система условий социализации и индивидуализации детей (ФГОС ДО п.2.4 (2013)),
- совокупность социальных, культурных, а также специально организованных в образовательном учреждении психолого-педагогических условий, в результате взаимодействия которых с индивидом происходит становление его личности, его мировосприятия (Тарасов С.В., 2000).

Создание при взаимодействии педагогов:

ППк-консилиум, служебное поручение, образец инструкции

широкий спектр программ

общей медиасреды, объединяющей детей, родителей, педагогов в ГБДОУ, способствующей интеграции традиционных и инновационных технологий через эффективное использование вспомогательных средств, «визуального языка», фотографий как образцов поведения и подготовки рабочих мест

Моделирование условий будущей самостоятельной реальной жизни



Зона сенсорного развития

Бытовая зона



ДОМ



ДЕЛО
ОБРАЗ
МЫСЛИ

Кубики АДК



Мнемотехника

Пиктограммы



Традиционные образовательно-воспитательные
музеи игрушки и современные логопедические
Междисциплинарное сотрудничество



Визуализации игр (дидактических, речевых) на экране,

наглядное моделирование позволяет **создавать сообщества** детей разных стартовых
возможностей и **уменьшает барьеры** в обучении **для всех обучающихся**

СМОТРЕТЬ САНКТ-ПЕТЕРБУРГ КНИГУ ИГРУШКИ НОЧЬЮ

Ранний возраст

индивидуализация



учет сенсорных потребностей

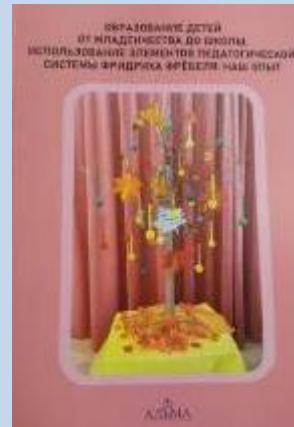


Наглядные приемы

- визуализации задачи и способа действия на основе широкого использования игровой деятельности с включением в нее других видов (рисования и конструирования)
- предполагающих взаимодействие трех видов знаков: образно-жестового, образно-графического и языкового (И.Г. Вечканова, О.В. Вольская, О.П. Гаврилушкина, Н.В. Микляева, Т.А. Чудесникова и др.)



Сенсорные эталоны – плоскостной конструктор для детей разного возраста



педагогические hard skills



профессия

навыки, являющиеся основой для изменений:

- владение алгоритмами педагогической работы,
- владение формами и методами организации деятельности детей, в соответствии с возрастными особенностями;
- владение педагогической культурой общения и формами взаимодействия с родителями и другими участниками образовательных отношений

Совместные квесты



Игровые компетенции

- педагоги склонны навязывать детям свою волю, изменять направленность игры,
- избегают отношений партнёрства в совместной игровой деятельности,
- не способны соизмерять своё участие в игре на разных её этапах,
- не имеют чёткого представления о возможностях развития игры и её планирования,
- установлении связей с другими видами деятельности [Р. М. Миронова].
- Многие педагоги имеют стереотипное представление об игре как регламентированном процессе, что привело к практике стимулирования детской игры (по Е. В. Груздовой).



Исследования участия взрослых (как педагогов, так и родителей)

- Отмечается недостаточность в воспитании и игровой деятельности нормотипичных дошкольников (О.В. Гударева, А.Н. Харчевникова, М. Cuddeemi, T. Jambor, R. Moore)) и детей с ЗПР (О.П. Сидловская);
- Преобладание «субъект-объектных» отношений у дошкольных воспитателей при обучении народным играм (В.А. Чернушевич);
авторитарный стиль общения воспитателей (О.В. Улыбина),
преобладание учебно-дисциплинарной модели общения (Е.В. Локтева).
- Определена роль сотрудничества со взрослым ребенком старшего дошкольного возраста с ЗПР с сохранной способностью принимать помошь (Л.Б. Баряева, Н.Ю. Борякова, Е.А. Екжанова, С.Ю. Кондратьева, И.А. Коробейников, Г.Р. Новикова) для обеспечения положительной динамики возрастного развития высших психических функций (ВПФ) (Г.Р. Новикова), общения (О.В. Улыбина, Е.В. Локтева, М.И. Соловьева, И.Ю. Троицкая)

Общие подходы к коррекции двигательных особенностей игры, координации и точности:

- **совместное выполнение орудийных игровых действий;**
- **внешние опоры для выполнения игровых действий (зрительные, слуховые в музыкальных и стихотворных ритмах);**
- **развернутая поэлементная отработка частотных цепочек действий;**
- **сокращение помощи взрослого по мере освоения игровых действий.**

Концентрация внимания

РИСОВАНИЕ

ЗОНТ

ФОНАРИК

ВОДА



Общие подходы к коррекции сенсорных специфических особенностей в игры и подготовки к ней:

- дифференциация обучающихся с ЗПР в соответствие с ведущим каналом восприятия информации;
- дифференциация слухового внимания и фонематического восприятия и анализа в предметных играх с натуральными предметами, бросовым материалом, шумовыми и музыкальными инструментами в качестве оформления игрового пространства;
- мультимодальная подача информации, полисенсорный подход и оречевление действий, развитие всех каналов восприятия информации;
- многофункциональное использование игрушек и игр для повышения уровня самостоятельного распознавания на слух, зрение, ощущение игровых материалов различных педагогических систем (Ф. Фрёбель, М. Монтессори), сличение, сравнение, обобщение свойств в дидактических играх;
- дозировка игровых заданий;
- смена видов игровой деятельности при сопоставлении общих свойств предмета и игрового предмета-заместителя, символа.

Общие подходы к коррекции регуляторных специфических особенностей игры:

- физические действия сюжетно-отобразительных игр, подвижные игры и игровые упражнения для активизации функциональных блоков мозга. Избегание абстрактного описания действий героев и реплик без проработки в движениях и драматизации. Для эмоциональной активизации – ритмические потешки, песенки, стихи;
- использование сказочных архетипов для примера нравственного воспитания и правил поведения. Включение прототипических примеров в реплики и сюжеты. Отработка частотных цепочек действий;
- четкий временной режим отдыха и регламентированной деятельности, планирование, информирование о плане деятельности и дублирование информации наглядными опорами (предметами, визуальной наглядностью);
- планирование игры, различных видов деятельности в течение дня с учетом сложности игровых действий;
- алгоритмы деятельности и отработка пошаговых цепочек действий от внешней наглядных опор (зрительных, словесного обозначения состояний и действий самого ребенка, тактильных) к сокращению количества помощи и повышению уровня самостоятельности (от организационной к направляющей помощи);
- ограничение наглядными маркерами функциональных зон игровых пространств (строительные игры, бытовые, сюжетные игры), зон продуктивных видов деятельности, отдыха.

Игровые технологии

модель использования геймификации как механизма развития созидающего, изобретательского мышления будущего педагога, в котором объект «ИГРА и ИГРУШКА» проходит следующий цикл:

от инструмента развития ребенка –
к инструменту развития
профессиональных
качеств педагога и психолога
(Комарова И.А.)



- **Сопоставимы** с психологическими исследованиями в определении ведущих факторов в возрасте 3–5 лет по данным исследований О.В. Защириной, С.А. Мирошникова (2021) между группами «Норма» и «ЗПР» (в порядке убывания вклада): «Логическое суждение» (на невербальных заданиях), «Моторика» и лишь потом - «Общая осведомленность».
- **Дополнительно сопоставимо**, что для детей младшего дошкольного возраста важен фактор «Исполнительные функции» - произвольная регуляция, что сопоставимо с нашими данными «выполнение простых заданий (простых инструкций)»
- **с 4 лет – Группа А 90%,**
- **Группа В Группа С – паллиативные дети без обучения 30%,**
- **для 6-летних детей** - «Произвольное внимание» (линии), что возможно сопоставить с нашими данными по рисункам и выполнению многоплановых заданий.

педагогическая поддержка и необходимое обучения

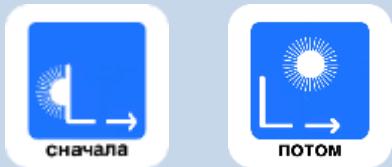
- **принятие роли** (использование игрушек, предметов, диалог, отражение опыта семейных, профессиональных отношений);
- **содержание, сюжет**: предметно-игровые действия, наличие действующего героя и цепочки игровых действий, цель;
- **характер роли и общения** (игровое и реальное) со сверстником, взрослым (степень помощи).

Сопровождение действий речью, включение речи в игровой процесс;

- **использование подготовленного пространства для игр, использование дополнительного/бросового материала для самостоятельного изготовления атрибутов.**

Самостоятельность, инициативность, как реагирует педагог на инициативу, в чем необходима помощь педагога.

Общеразвивающие упражнения



модели наставничества

1. практико-ориентированная, основной целью наставника является воспитание дисциплины, как культуры поведения и положительного отношения к труду.
2. нравственно-ориентированная.

В ее рамках педагог-наставник осуществляет нравственное, гражданское и эстетическое воспитание.

1. профессионально-ориентированная – подразумевает развитие профессионализма, мастерства, таланта самого наставника. Личным примером воспитывать (Ичетовкина, 2015).

ЛИНИИ ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ АБИЛИТАЦИИ

ОСНОВНАЯ

технологии первого порядка, ориентированные на развитие автономности личности – сенсорные, дидактические, математические игры
ИНВАРИАНТНЫЙ МОДУЛЬ

1

в социально-бытовой сфере
Дифференцированный подход

я

ОПРЕДЕЛЕННАЯ

технологии второго порядка для формирования автономии для создания сообществ

- сюжетные, театрализованные игры

Проектно-игровая деятельность с музеями
ВАРИАТИВНЫЙ МОДУЛЬ

2

в социо-культурной сфере

индивидуальный подход

мы

ОСОБЕННАЯ

технологии третьего порядка интерактивные, дистанционные для повышения мотивации, показателя активности и участия

Персонализированный подход

3

«Познаем, сохраняем традиции Петра I, созидаем будущее»

Образовательные подкасты СОВА:
YouTube, Rutube



Конструктор - макет «Наш Петербург»



Методическое пособие
«Познаем, сохраняем традиции
Петра I, созидаем будущее», СПб.,
2021. — с. 130





КОНСТРУКТОР «НАШ ПЕТЕРБУРГ»

Деятельность педагога:

предлагает, ставит проблему, консультирует, наблюдает, советует, помогает (направляющая, организационная, поддерживающая), уточняет, проверяет, дополняет, обобщает, контролирует, следит за временем, участвует в оценке проекта



Деятельность обучающихся:

анализируют, сравнивают, выбирают, исследуют, изучают, конструируют, формулируют, играют, рисуют, чертят линии, предлагают идеи, определяют, подсчитывают, контролируют, оформляют, защищают проект



Self skills

**Способность к самообразованию
надпрофессиональные навыки,
свидетельствующие о наличии
готовности педагога к изменениям:**

- **креативность, изобретательность, системное мышление, критическое мышление, коммуникация.**
- **При комбинировании данных навыков формируется потребность воспитателей к активному профессиональному изменению и росту**



Трансформация: от аналогового к цифровому

- Трансформация компетенций педагогов связана с пониманием категорий «будущее образования», «навыки будущего».
- Будущее образования напрямую связано с изменением технологий обучения и развития.
- На смену традиционных форм и методов обучения приходят интерактивные, проектные, исследовательские методы, направленные на развитие самостоятельных способов познания окружающего мира, способствующие структурированию информационных потоков и комбинированию информации под конкретные образовательные и самообразовательные задачи.
- технологии дополненной и виртуальной реальности, влияющие на процесс познания окружающего мира детьми дошкольного возраста.
- **Интерактивная образовательная платформа Учи.ру (АООП 8.1-8.2)**
- **ЭОР «Начинайзер» 1-4 класс (АООП 8.1.-8.3)**
- **ЦОР «Якласс» (АООП 8.1.-8.2)**
- **Образовательная платформа «Айсмарт» (АООП НОО 8.3)**
- **Мерсибо**
- **Компас тьютора – ФРЦ Аутизм**
- **Интерактивный конструктор заданий по развитию речи «Дискурс» ФРЦ Аутизм**
- **Конструктор СИПР ФРЦ ТМНР**
- **Конструктор СИПР ИКП**

появление новых феноменов развития

- цифровая перцептивность,
- развитие навыков самоорганизации игровой деятельности в цифровой среде,
- потребность в игровой коммуникации как в онлайн, так и в офлайн формате







ЕХАТЬ



Обмен заданиями - опытами

Непоседы ТВ



Осьминожки ТВ



ПЛАНИРОВАНИЕ ПРОЕКТА

- В младшем возрасте тему проекта предлагают взрослые.
- В средней группе тема проекта инициируется как взрослыми, так и детьми. Если тему проекта инициирует взрослый, то к началу педагоги подбирают соответствующую возрасту детей мотивацию (это могут быть иллюстрации, книги, предметы по теме, истории, сюрпризные моменты).
- В старшем возрасте тема проекта инициируется детьми, а педагог ведёт опрос (“Какую тему для обсуждения вы предлагаете?”. “Кого ещё интересует тема, предложенная Леной?”. “Сколько детей выбрали эту тему?”. “Посчитай, Настя”. “А сколько детей интересуется темой, которую выбрал Игорь?” “Посчитай, Кирилл.” “Какую тему выбрало большинство детей?”) – детям даётся право принять самостоятельное решение в выборе темы проекта.



Ассоциации



За прохождение уровня играющий получает фотоаппарат



конфликтологическая компетентность

- **знания о природе возникновения конфликта, возможных исходах и последствиях конфликтных ситуаций;**
- **навыки неконфликтного общения;**
- **умения вовремя оценить и объяснить трудную ситуацию;**
- **перевести конфликт в пользу;**
- **навыки устранения негативных последствий конфликта**



Проект «С улицы Бассейной в Невский район»

- ноябрь 2010 г.

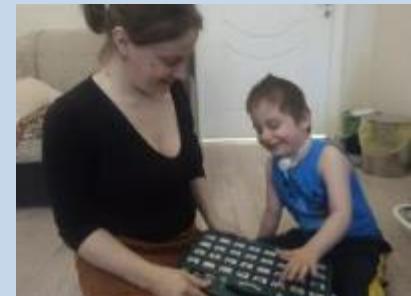


Предметная коммуникация в доступной среде

Архитектурное безбарьерное пространство

Универсальный образовательный дизайн

Полифункциональное оборудование



Вирусы, температура, фитанциды



Правда ли, что капля мыла..?



Аптекарский огород



Буклеты «Укрепляй иммунитет» для родителей



Буклет «Укрепляй иммунитет!»

Прививка – шанс не заболеть!



Будь всегда здоров и улыбайся!



Помни о национальном календаре прививок!

РОССИЙСКИЙ КАЛЕНДАРЬ ПРОФИЛАКТИКИ МИХ ПРИВИВОК (4-15 лет)

Месяц	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Январь	Вакцинация против оспы											
Февраль												
Март												
Апрель												
Май												
Июнь												
Июль												
Август												
Сентябрь												
Октябрь												
Ноябрь												
Декабрь												



ГБДОУ детский сад №83
Фрунзенского района
Санкт-Петербурга



2020 год

Употребляй в пищу
фитонциды!
Они содержатся в продуктах:

Лук Чеснок



Томаты Клюква



Лимон Мёд



Раскрась продукты

Сделай себе
«Капсулу Здоровья»!



Правильно мой руки с
мылом!



Расставь правильный
порядок картинок
мытья рук
с помощью цифр



**модель навыков XXI века, определяющих в развитии дошкольника:
инициативность,**

- **самостоятельность,**
- **любознательность,**
- **креативность и рефлексивность.**
- **не формируются в процессе «передачи» знаний.**
- **Для их развития требуется создание формирующих и развивающих образовательных событий, насыщенных проблемно-поисковыми, исследовательскими и игровыми форматами деятельности**

Описание образовательной деятельности обучающихся с ЗПР в соответствии с направлениями развития ребенка, представленными в пяти образовательных областях



Описание вариативных форм, способов, методов и средств реализации Программы приводится с учетом психофизических, возрастных и индивидуальных особенностей дошкольников с ЗПР, специфики их образовательных потребностей и интересов.

Реализация Программы обеспечивается на основе вариативных форм, способов, методов и средств, представленных в образовательных программах, методических пособиях, соответствующих принципам и целям Стандарта и выбираемых педагогом с учетом многообразия конкретных социокультурных, географических, климатических условий реализации Программы, возраста обучающихся с ЗПР, состава групп, особенностей и интересов обучающихся, запросов родителей (законных представителей).

Примером вариативных форм, способов, методов организации образовательной деятельности являются такие формы, как: образовательные ситуации, предлагаемые для группы обучающихся, исходя из особенностей их психофизического и речевого развития (занятия), различные виды игр и игровых ситуаций, в том числе **сюжетно-ролевая игра, театрализованная игра, дидактическая и подвижная игра**, в том числе, народные игры, игра-экспериментирование и другие виды игр; взаимодействие и общение обучающихся и педагогических работников и (или) обучающихся между собой; проекты различной направленности, прежде всего исследовательские; праздники, социальные акции, а также использование образовательного потенциала режимных моментов. Все формы вместе и каждая в отдельности могут быть реализованы через сочетание организованных педагогическим работником и самостоятельно инициируемых свободно выбираемых детьми видов деятельности

Типы образовательных событий

Календарные
образовательные события



Образовательное событие,
запланированное воспитателем



Образовательное событие, возникшее
по инициативе детей



Проект

«Как рубаха в поле выросла»

Образовательное событие

«От истоков до свитшотов»- украшение одежды



Структура образовательного события



- 1. Эмоциональный взрыв**
- 2. Ожидание самого события, сбор атрибутов**
- 3. Наступление ожидаемого события**
- 4. Жизнь после события**



Современные технологии- народные культурные практики



Проект (буквально "брошенный вперед")

- прототип, прообраз какого-либо объекта или замысел вида деятельности, а проектирование – процесс создания проекта.

Метод проектов - это система обучения, при которой дети приобретают знания и умения в процессе планирования и выполнения постепенно усложняющихся практических заданий
(Педагогический словарь)

Проектная деятельность с дошкольниками в группах различной направленности (Из опыта работы ГБДОУ детского сада № 5 Невского района Санкт-Петербурга в условиях ФГОС ДО) /Л. Б. Баряева, И. Г. Вечканова, В. Е. Демина и др.: под общ. ред. И. Г. Вечкановой: Методическое пособие. — СПб. :ЦДК проф. Л. Б. Баряевой, 2014. - 206 с.



Проект

«Путешествуйте по железной дороге»

Цель проекта: внедрить семейно-центрированную толерантную модель совместной деятельности образовательного учреждения и родителей по совершенствованию представлений детей о безопасности (на транспорте, экологической) и укреплению психического и физического здоровья детей (нормотипичных и с ЗПР) в специально созданных нестандартных ситуациях.



Результаты проекта

1. Формирование у детей с ЗПР предпосылок игровой, коммуникативной и познавательной деятельности.
2. Повышение профессиональной компетентности педагогов: информирование о технологиях музейной педагогики, обучения детей с ЗПР и включение педагогов вместе с родителями в различные виды деятельности в полифункциональной реабилитационной среде.



Вагоны и билеты

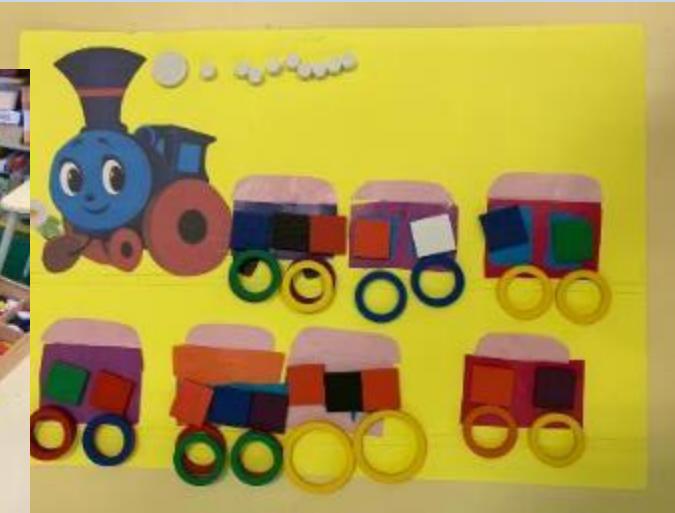


Продукты деятельности

Уровень помощи взрослого увеличивается с выраженной степенью ЗПР, снижением когнитивной сохранности

При этом педагоги стимулируют самостоятельную продуктивную деятельность, инициативу у каждой группы

Моделирование - аппликация



Продукты деятельности

Группа А – дети с легкой ЗПР

Я стану машинистом или проводником



Постройка Витебского вокзала из кубиков



Для преодоления поверхности и избирательности познавательной активности - обучение переносу конструирования игрового пространства из специальных готовых модулей к самостоятельному использованию бросового, подручного материала.

Создание внешней мотивации

Организация сюжетов проектов в соответствии с программой воспитания – **календарь недели, праздников**, чтобы сохранить устойчивость мотивационного компонента продуктивности.

Перенос знаний по аналогии: **музей железных дорог сменился музеем театров**, в котором дети рассматривали афиши детских спектаклей (рисунки по книгам о железной дороге), затем **музеем игрушек птиц** «Птичий двор – Птичий рынок - Бизнес-инкубатор» в сравнении с моделями поездов «Сапсан», «Стриж», «Ласточка», «Буревестник», «Сокол», «Иволга»).

Игра на соотношение логотипа поезда и названия птицы



Группа С – дети с выраженной ЗПР

- организовать повышение познавательной активности с целью увеличения коммуникативной цепочки в игровой ситуации, педагоги ставили цель не дать быстро угаснуть интересу.
- В работе использовались разнообразные иллюстрации, фото, коллажи, символы, знаки при совместном изготовлении алгоритмов игры, атрибутов для костюмов-фартуков (с прозрачными нагрудными окошками).



Детская комната в музее

Для преодоления несформированности устойчивых форм саморегуляции и произвольной активности особый акцент на **МУЛЬТИМОДАЛЬНЫЕ СПОСОБЫ ПРЕДОСТАВЛЕНИЯ ИНФОРМАЦИИ** (БУКЛЕТЫ ИЗ МУЗЕЕВ, ЖУРНАЛЫ И СУВЕНИРЫ ИЗ ПОЕЗДОВ, РАСКРАСКИ, НАГЛЯДНЫЙ И АУДИО МАТЕРИАЛ) и возможности представления информации в **ОТВЕТАХ** детей, особенно при исполнении роли ЭКСКУРСОВОДА.



Детская комната в музее

«Колеса» Маршака – дары Фребеля



Для формирования саморегуляции и преодоления «органической» деконцентрации внимания, дефицита произвольной активности – педагоги создавали условия для выстраивания линейных последовательностей на плоскости (например, моделирование с помощью палочек (лес – вертикаль, ж/д - вертикаль и горизонталь), ниток).

Таким детям рекомендовали выбрать роль КАССИРА, т. к. от роли СМОТРИТЕЛЯ (И МУЗЕЯ, И ОБХОДЧИКА Ж/Д ПУТЕЙ) многие из них отказывались

Совместная театрализованная деятельность «Путешествие к Деду Морозу по ж/д»



КОНКУРС РИСУНОВ



трансформация профессиональных компетенций

- компоненты в области цифровой грамотности:
- - повышение уровня компьютерной грамотности;
- - развитие умений интегрировать информационные ресурсы в образовательный процесс, что повышает уровень информационно-коммуникационной грамотности педагога;
- - развитие профессиональных навыков в области визуализации образовательного контента и создания образовательных медиа продуктов



роль

Дошкольники с низким уровнем регуляторных функций показали наиболее сильное снижение социальной тревожности в свободной сюжетно-ролевой игре.

В то же время дети с высоким уровнем регуляторных функций показали большее снижение баллов по данному показателю при участии в исследовательском проекте. Сюжетно-ролевая игра и проектная деятельность в оказались в равной степени эффективны для развития социальной компетентности

Веракса А.Н., Плотникова В.А., Ивенская П.Р. Возможности развития социальной компетентности дошкольников с разным уровнем регуляторных функций: сюжетно-ролевая игра и проектная деятельность // Психологическая наука и образование. 2024. Том 29. № 3. С. 96–112. DOI: <https://doi.org/10.17759/pse.2024290306>

Ушинский К.Д.

«Воспитатель чувствует себя живым, деятельным членом великого организма, борющегося с невежеством и пороками человечества, посредником между всем, что было благородного и высокого в прошедшей истории людей, и поколением новым, хранителем святых заветов людей, боровшихся за истину и за благо»







кто

что

?

кому



говорить

как



делать



веселый



ФАОП ДО и НООО для обучающихся с ЗПР

Психолого-педагогическая типология Бабкиной Н.В., Коробейникова И.А.:

A

с легкой
выраженностью ЗПР

Общее интеллектуальное развитие равномерное по структуре, приближение к возрастной норме

Познавательная активность – близкая к норме, поверхностная, с признаками избирательности

Саморегуляция недостаточная сформированность, неустойчивость мотивационного компонента продуктивности, при внешней мотивации достаточная работоспособность, пресыщаемость в сложных ситуациях

B

с умеренной ЗПР

Общее интеллектуальное развитие неравномерное по структуре, в границах низкой нормы или ниже

Познавательная активность – сниженная, избирательная, поверхностная

Саморегуляция – «органическая» деконцентрация внимания, дефицит произвольной активности

C

с выраженной ЗПР

Общее интеллектуальное развитие по уровню развития – приближается к умственной отсталости

Познавательная активность – сниженная, ситуационная, быстро угасающая.

Саморегуляция – несформированность устойчивых форм саморегуляции и произвольной активности

МОДЕЛЬ “ТРЁХ ВОПРОСОВ” – опора на опыт детей по теме

Педагог задаёт детям следующие вопросы:



1) Что вы знаете? (по задуманной теме)



2) Что вы хотите узнать?



3) Что надо сделать для того, чтобы узнать?

Принятие роли

A

Самостоятельно
Предметное,
Ситуационное,
ролевое
замещение

B

При организации
взрослым
ситуационное
замещение

C

По подражанию
взрослому и
участии
взрослого в
обстановке
пространства,
предметное

Принятие роли: использование игрушек, предметов

A

С
определенны
ми целями,
определяется
мотивами

B

Определяется
внешними
признаками

C

Хаотичное/
однотипное

Принятие роли: диалог

A

С партнером
по игре

B

С
персонажем
-игрушкой

C

С предметами
оперирования

Принятие роли: отражение опыта

A

Профессиональных
отношений

B

Семейных
отношений

C

Бытовых
действий

Принятие роли: Представления о действиях человека, о повадках животных (в реальном и литературном сюжете)

A

В воображаемом действии

B

Воспроизводит в ролевом действии с предметом – заместителем

C

По подражанию взрослым демонстрирует одно функциональное действие

Содержание игры, сюжет

A

Действия, передающие характер отношений с другими участниками игры

B

Игровое действие соответствует реальному

C

Действия с определенными предметами, направленные на соучастника

Содержание игры, сюжет: предметно-игровые действия

A

условные

B

Функциональные

C

**Специфические
манипуляции**

Содержание игры, сюжет: наличие действующего героя

A

Сменные

B

Знакомый
персонаж

C

При помощи
взрослого

Содержание игры, сюжет: цепочки игровых действий

(указать количество вариантов цепочек 1 2 3 4 5)

A

При учете
позиции
партнеров по
игре

B

При
подсказке,
помощи
взрослого

C

При смене
предмета
оперирования

Содержание игры, сюжет: Цель

A

Интерес к
другим

B

Я в
отношениях
с другим

C

Оперирование
игрушками

Содержание игры, сюжет: строит сюжет

A

Разнообразные
сюжеты,
изменяет с
неожиданными
событиями

B

Готовые сюжеты
мультфильмов,
литературных
произведений

C

На основе
привычных
бытовых
действий

Путешествие по ленте времени



Характер роли

A

До начала игры
распределение
ролей,
возможны в игре
обычные
внегровые
отношения

B

Роли называются,
намечается
разделение
функций,
подбирает
атрибуты с
помощью
взрослого

C

Роли есть
фактически, но
они не
называются и
определяются
характером
действий

Характер роли: понимание партнера по игре при речевом общении и совместной деятельности

A

Жест,
восприятие
сообщений

B

Позиционирование
рядом, деление
атрибутов

C

Не замечает или
воспринимает
как преграду

- Пиктограммы
- фотографии родителей детей с их детскими игрушками.
- мемори-бук (memory book) как продукт совместной деятельности взаимодействия педагогов, детей и родителей



Характер роли: Сюжетно-ролевые игры

A

Роль определяет
характер и
последовательность
разнообразных
действий

B

В соответствие с
жизненной
последовательностью
смена видов игровых
действий с помощью
педагога

C

Повторяющиеся
бытовые сюжеты с
функциональными
действиями с
игрушками

Характер роли: театрализованные игры

A

Детализирует образ, выбирает наиболее характерные движения персонажа, передает присущие ему позы, при перевоплощении в образ использует предметы-заместители, воображаемые предметы. Ребенок умеет взаимодействовать с другими персонажами - договариваться

B

Образная игра с элементами роли, проявляет репродуктивное воображение. Ребенок берет на себя роль, начинает играть и лишь потом вступает воображение, что свидетельствует о несформированности действий планирования

C

Принимает отдельные фрагменты предложенного взрослым сюжета, не всегда адекватно подчиняет инструкции предметы и куклы, самостоятельно ничего не планируя. Может соотносить куклы и персонажи: знает, кто кем и что чем будет

Использование подготовленного пространства для игр

произвольная регуляция в реальных и игровых взаимоотношениях

A

Договаривается
со сверстниками
при
направляющей
помощи

B

Обращается за
помощью к
взрослому

C

Не различает
игровые и
реальные
взаимоотношения,
необходима
организационная
помощь взрослого

Зона родного языка (грамоты)



День славянской письменности: Реставратор в музее «Наш Эрмитаж»



«Мамина школа»



Методические рекомендации: Перечень работ, рекомендуемых для несовершеннолетних лиц, в том числе детей-инвалидов, с учетом нарушенных функций и ограничений жизнедеятельности



№ п/п	Наименование работы	Несовершеннолетние граждане в возрасте от 14 до 18 лет		с нарушениями функций ОДА, передвигающиеся на кресле-коляске		с нарушениями функций ОДА, передвигающиеся самостоятельно		с нарушениями функций слуха		с нарушениями функций зрения		с нарушениями психических функций	
		14-16 лет	16-18 лет	14-16 лет	16-18 лет	14-16 лет	16-18 лет	14-16 лет	16-18 лет	14-16 лет	16-18 лет	14-16 лет	16-18 лет
Возраст													
1.	Зеленое хозяйство												
	выкапывание луковиц, клубнелуковиц и цветочных растений	+	+							+	+		
	заготовка растительной земли и дерна	+	+							+	+		
	защита деревьев от повреждений и утепление их на зиму			+									
	изготовление питательных кубиков, глиняных и торфоперегнойных горшков	+	+	+	+	+	+	+	+			+	+
	выкапывание посадочных ям, канав и траншей, трамбование почвы			+									+
	натягивание на парниках и в утепленном грунте синтетической пленки			+									+
	окучивание и разокучивание деревьев, кустарников, многолетников	+	+							+	+		

Приказ Минтруда России от 1.10.2024 №518 «Методические рекомендации по подбору рекомендуемых видов трудовой и профессиональной деятельности инвалидам с учетом нарушенных функций организма и ограничений их жизнедеятельности»



Мирошниченко О.А., Веканова И.Г. Когнитивная доступность информации для профессионального образования, сопровождения и реабилитации // Вестник педагогических инноваций – 2024. – № 2 (74). – С. 13–24. DOI: <https://doi.org/10.15293/1812-9463.2402.02>



Методические пособия:

Вечканова И.Г. Азбука железной дороги: Пособие для педагогов, психологов и родителей/ Л.Б. Баряева, И.Г. Вечканова и др. ; под ред. Л.Б. Баряевой. СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена, 2011. 56 с.

Вечканова И.Г. Познаем, сохраняем традиции Петра I, созидаем будущее. Из опыта воспитательной работы педагогов детского сада с использованием конструктора «Наш Петербург» / И.Г. Вечканова, О.Г. Зиновьева, Т.В. Петроценко, К.Ч. Эглитис и др. // Под общей ред. И.Г. Вечкановой, Н.С. Соляниковой, М.С. Таратухиной. Пособие для педагогов, родителей и заинтересованных лиц. СПб., 2021.

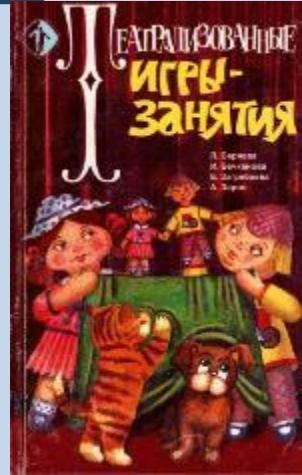
Вечканова И.Г. Кубики «Движение» - игровые технологии физкультурно-оздоровительной деятельности с детьми с ограниченными возможностями здоровья //И.Г. Вечканова, А.Е. Жукова, Т.И. Юрченко / под общ. редакцией Т.И. Юрченко. - СПб.: Изд-во ООО «АЛЬМА», 2022.

Вечканова И.Г. Образование детей от младенчества до школы. Использование элементов педагогической системы Фридриха Фрёбеля: наш опыт : учебно-методическое пособие / Абрамова И.С., Баряева Л.Б., Баряева Л.К., Вечканова И.Г. и др. : Под ред. Л.Н. Грызловой, О.В. Юговой. – СПб.: Печатный дом «АЛЬМА», 2023. – 132 с.



Методические пособия:

Вечканова И.Г. Театрализованные игры в абилитации дошкольников с интеллектуальной недостаточностью: учебно-методическое пособие. — СПб.: КАРО, 2006. — 144 с.



Вечканова И.Г. Театрализованные игры в коррекционной работе с дошкольниками / Под ред. Л. Б. Баряевой, И. Г. Вечкановой. — СПб.: КАРО, 2009.



Вечканова И.Г. Полифункциональная интерактивная среда развития детей с ограниченными возможностями развития: учебно-методическое пособие / Л.Б. Баряева, О.Г. Приходько, И.Г. Вечканова, А.В. Творогова, О.В. Югова. - М: Издательство МГПУ, 2021. — 152 с.

СОПРОВОЖДЕНИЕ ИГР ПО ПОЛОВОЗРАСТНОЙ ИДЕНТИФИКАЦИИ В ПСИХОЛОГО-ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ АБИЛИТАЦИИ ДОШКОЛЬНИКОВ С ЗАДЕРЖКОЙ ПСИХИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ

Вечканова И.Г

Вестник педагогических инноваций
2023. № 2 (70). С. 56-67

ДЕКОДИФИКАЦИЯ: ПУТЬ ОТ УНИВЕРСАЛЬНОГО ЗНАКА К ИНДИВИДУАЛЬНОМУ



ПЕРСОНИФИКАЦИЯ ЗНАКА НАГЛЯДНЫХ СХЕМ, АЛЬТЕРНАТИВНОЙ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ КОММУНИКАЦИИ



ЛОТМАН Ю.М.: «язык для себя»

10.3. В соответствии со Стандартом Программа построена на следующих принципах:

1

Поддержка разнообразия детства

2

Сохранение уникальности и самоценности детства как важного этапа в общем развитии человека

3

Позитивная социализация ребенка

4

Личностно-развивающий и гуманистический характер взаимодействия педагогических работников и родителей (законных представителей), педагогических и иных работников Организации) и обучающихся

5

Содействие и сотрудничество обучающихся и педагогических работников, признание ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений

Студия песочной анимации «СПлюшкА»

Технологии STEAM образования - способы эффективного взаимодействия с ребёнком, одновременно подходящие и для детей с нормативным развитием, и для детей с ОВЗ



Этапы создания мультфильмов с детьми дошкольного возраста:



СОЮЗ
МУЛЬТ
ФИЛЬМ

Мультстудия “СОЮЗ мультфильм”



Собрание чудес

У каждого, даже самого серьезного человека, не говоря, конечно, о мальчишках, есть своя тайная и немножко смешная мечта.

К.Д. Ушинский

Учите ребёнка каким-нибудь неизвестным ему пяти словам – он будет долго и напрасно мучиться, но свяжите двадцать таких слов с картинками, и он их усвоит на лету...

К.Д. Ушинский

Как создать мультфильм с детьми

В процессе предварительной работы с детьми проводят беседы о мультипликации: рассказывают об ее истории, профессиях людей, участвующих в создании мультфильма, просматривают мультфильмы, выполненные в различных техниках. Далее взрослый должен подготовить все необходимые материалы:

- фотоаппарат;
- штатив;
- дополнительное освещение (лампа);
- компьютер, программы для создания мультфильма;
- диктофон, микрофон.

Компьютерные программы Character Animator

инструмент, идеально подходящий для пользователей, которые ищут программы для мультипликации, где можно быстро стартовать с нуля. Позволяет очень легко и быстро анимировать персонажей мультфильмов в реальном времени.



ФотоШОУ PRO

может создавать анимационные видеоролики в стиле стоп-моушн, объединять картинки в одном кадре, устанавливать длительность сплайдов, настраивать ключевые моменты, накладывать текст, фильтры и эффекты.



Movavi



Виды анимации в мультфильмах

рисованная	кукольная
пластелиновая	компьютерная
трехмерная	порошковая
силуэтная	



УРОВЕНЬ СРЕДЫ

базовый

при мультисенсорном подходе (не менее двух сенсорных, разномодальных систем) к подаче вербальной и невербальной информации

оптимальный

использование упрощенных средств коммуникации (АДК, простой (ясный) язык) как универсального механизма

комплексный

при применении мультидисциплинарной командой универсальных наглядных пособий для повышения коммуникативного потенциала лиц с речевыми и когнитивными нарушениями;

при включении лиц с инвалидностью в досуговую деятельность вместе с членами семьи



игровые технологии в развитии детей с ОВЗ

- При развитии коммуникативно-деятельностного взаимодействия и культуры детей с ТНР (Т.Ю. Щербакова, О.В. Дзюба), **технология игр с бросовым материалом** (Л.Б. Баряева, О.П. Гаврилушкина)
- С **интерактивным полифункциональным оборудованием** (Л.Б. Баряева, О.Г. Приходько), технология аква-песко-терапии (Т.Д. Зинкевич-Евстигнеева, Т.М. Грабенко, С.Ю. Кондратьева), **технологии**
- На основе **театрализованных игр с детьми с ЗПР** (Е.Б. Аксенова, М.А. Егорова, Е.А. Медведева, Е.С. Слепович)
- С **умственной отсталостью** (И.Г. Вечканова, Т.Н. Исаева, Т.П. Медведева, И.А. Панфилова, Н.Т. Попова), **с нарушениями слуха** (В. В. Заболтина, Э.И.Леонгард, Н.Д.Шматко, Т.В.Пельмская)
- Со **слабовидящими** (И.Г.Корнилова, Л.И.Плаксина, А.В. Никитина).



В коррекционно-психологических целях описаны игры с детьми с сенсомоторной недостаточностью (Д.И. Бойков, Е.Т. Логинова, И.И. Мамайчук), в терапевтических целях - с детьми с эмоционально-волевыми нарушениями и аутизмом (Ю. В. Бессмертная, Р.В. Демьянчук, А.И. Захаров, Т.Д. Зинкевич, О.С. Никольская, А.С. Спиваковская, Н.Г. Салмина).



При этом в нейробиологических исследованиях получены доказательства, что при организации взрослыми игры с куклой активность мозга в области верхней височной борозды pSTS одинакова у детей с разными профилями нервного развития, что «дети, независимо от профиля их нейроразвития, могут использовать игру с куклами как инструмент для отработки социальных сценариев и развития социальных навыков, таких как эмпатия» (Jennifer Keating, Sarah A Gerson, 2024).

Загадка: сказка



КАТИТЬ



ВЫПОЛНЯТЬ
ПОДСКОКИ



БЕГАТЬ С
ЗАХЛЕСТОМ ГОЛЕНИ



ХОДИТЬ НА ПЯТКАХ



ХОДИТЬ НА НОСКАХ



сюрприз



ПОТОМ



Веселый



злой



+



-

Архетипы



Осенние ярмарки на площадках детского сада с привлечением родителей, литературные и театральные гостиные



Совместные экскурсии с родителями в Музей матрешки в Санкт- Петербурге



Семейные традиции

В памяти народа Петр I: народные и авторские сказки

Памятник Петру I Медный Всадник



Фестиваль песчаных мини-скульптур в ГБДОУ №83

(реконструкция Фестиваля песчаных скульптур «Мир
без границ»
на пляже Петропавловской крепости)



Флэшмоб «Вы за безопасность и здоровье детей?»



Проект «Культурная столица объединяет людей»



Алгоритм действий взрослых и детей на первом этапе освоения проектирования

- **Первый шаг- интригующее начало**, определение проблемы, отвечающей потребностям детей.
- **Второй шаг** - постановка цели проекта, его мотивация.
- **Третий шаг- привлечение детей к участию в планировании** деятельности и реализации намеченного плана.
- **Четвертый шаг** - совместное движение взрослого и детей к результату.
- **Пятый шаг** - совместный анализ выполнения проекта.
- К концу 5 года жизни дети уже накапливают определенный социальный опыт, позволяющий им перейти на новый уровень - **развивающий уровень проектирования**. В этом возрасте активно развивается проектная деятельность дошкольников. Они принимают проблему, уточняют цель, способны выбрать необходимые средства для достижения результата.

Зрительные, вестибулярные раздражители



Алгоритм действий взрослых и детей на втором этапе освоения проектирования

Первый шаг- выделение взрослым или детьми проблемы, отвечающей потребностям детей или обеих сторон.

Второй шаг- совместное определение цели проекта, мотивация и прогнозирование.

Третий шаг- планирование деятельности детьми при незначительной помощи взрослого, определение средств реализации проекта.

Четвертый шаг- выполнение детьми проекта.

Пятый шаг- обсуждение результата, хода работы, действий каждого, выяснение причин успехов и неудач.

Шестой шаг- совместное определение перспективы развития проекта.

На втором этапе активность взрослого несколько снижается.

Алгоритм действий взрослых на третьем этапе освоения проектирования

- *Первый шаг* - постановка детей в определенные условия, выделение взрослыми или детьми проблемы, отвечающей потребностям детей или обеих сторон.
- *Второй шаг* - **самостоятельное определение детьми цели проекта, мотива предстоящей деятельности, прогнозирование результатов.**
- *Третий шаг* - планирование деятельности детьми при возможном участии взрослого как партнера, определение средств реализации проекта.
- *Четвертый шаг* - выполнение детьми проекта, решение творческих споров, достижение договоренности, **взаимообучение, помошь друг другу.**
- *Пятый шаг* - обсуждение результата: хода работы, действий каждого, выяснение причин успехов и неудач.
- *Шестой шаг* - определение перспективы развития опыта.

Технология проектной деятельности

Этап проекта	Деятельность педагога	Деятельность детей
Первый – подготовка проблемы	Формулирует проблему (цель), определяет продукт проекта	Входит в проблему
Второй – обсуждение проблемы, принятие задач	Входит в игровую (сюжетную) ситуацию. Уточняет проблему и формулирует задачи	Вживаются в игровую ситуацию, принимают задачи, планируют деятельность, объединяются в рабочую группу, если есть необходимость, распределяют обязанности.
Третий - работа над проектом	Помогают в решении задачи, помогают спланировать деятельность, организуют деятельность по решению задачи путем экспериментирования, моделирования. Организуют работу над проектом (поэтапно: направляют на поиск решений, на экспериментирование, на предметную, речевую деятельность, продуктивную, исследовательскую)	Ищут решение задачи. Совместно составляют схему работы, по ходу работы совещаются, вносят изменения и дополнения в случае необходимости. Выбирают необходимые материалы для экспериментирования и продуктивной деятельности.
Четвертый - презентация	Готовится к презентации, проводит ее	Продукт деятельности готовят к презентации, представляют его.
Пятый - постановка новой проблемы	Создает ситуацию необходимости поиска новой информации	Принимают новую проблему и готовятся к поиску новой информации

Борьба иммунитета с вирусами



ДЕТСКИЙ САД персонализация

организация обмена информацией с детьми, посещающими детский сад, видео по персональным интересам



Формирование познавательных действий и ориентировки в пространстве

1

с реальными
предметами на основе
предметной и
предметно-игровой
деятельности

реальном

2

с наглядными
иллюстрациями, с
предметами-
заместителями
(игрушками, модулями,
графическими
изображениями) - в
ходе игровой,
предметно-
практической,
элементарной
трудовой деятельности

отраженном
в различных знаках

3

с моделями,
схемами,
алгоритмами,
пиктограммами,
ролью, символами
(цифрами,
стрелками-
векторами, буквами)

моделируемой
воображаемой
ситуации

Технологии

«Градусник эмоций»

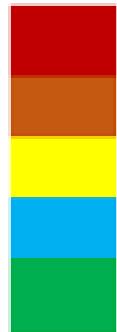


Для детей используются цветные квадраты/смайлики

в размер кубиков, на которые выкладываются кубики в соответствии с эмоциями, которые возникали после выполнения движений определенного героя.

- Насыщение речи:

- глаголами, обозначающими действия и эмоции героев сказок (грустит, расстроился, огорчился, рассердился, радуется)
- прилагательными, обозначающими эмоции (радостный, рада, веселый, грустный)
- наречиями (недоволен).



Наглядное моделирование эмоций

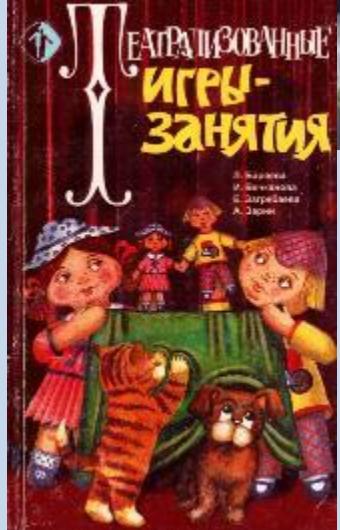
«Светофор настроений»

Цель:

Развивать умение определять
своё настроение,
анализировать,
рассказывать о причинах
изменения своего настроения



Технологии театрализованных игр – объединение детей разных уровней переодевание в фартуки и дидактические костюмы



Театрализованные игры

пестушки

потешки

песенки

стихи

сказки

спектакл

СОЧИНЕНИЕ ИСТОРИЙ



Тайм-менеджмент

Планирование ВРЕМЕНИ: расписание дня, сначала - потом

УТРО

ДЕНЬ

ВЕЧЕР

НОЧЬ

УТРО



Цвета пиктограмм закреплены в системе АДК

Пиктограммы в красном исполнении –действия, глаголы – двигательные умения и навыки, которыми необходимо овладеть воспитанникам в дошкольном возрасте (11 кубиков)

+ разнообразные виды ОРУ, необходимые для развития ОВД во время занятий физической, адаптивной или лечебной физкультуры, во время музыкальных занятий, во время прогулки, во время режимных моментов.

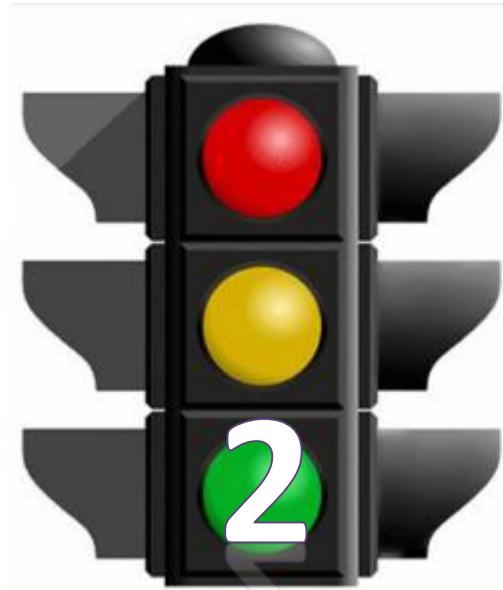
1 кубик - 6 пиктограмм на синем фоне –названия элементов тех видов спорта, знакомство с которыми происходит в детском саду



Я НАУЧИЛАСЬ...



я должна
перенять опыт по...



я поняла...



Я ХОТЕЛА БЫ
СКАЗАТЬ....



я чувствую...



Я ХОТЕЛА БЫ...



Спасибо за внимание

Федеральный ресурсный
(информационно-методический) центр
по формированию доступной среды
для инвалидов и других маломобильных групп
населения

www.frcds.ru

info@frcds.ru

8(812) 542-83-

75

