

ПРИМЕНЕНИЕ КЕЙС-ТЕХНОЛОГИИ В ТВОРЧЕСКОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ДЕТЕЙ С ОВЗ

*Вербенко Марина Борисовна, учитель-логопед, МОУ Куриловский
детский сад комбинированного вида «Звездочка» г. Серпухов -15*

*Глотова Ольга Николаевна, воспитатель, МОУ Куриловский детский
сад комбинированного вида «Звездочка» г. Серпухов -15*

Дети любят мечтать, фантазировать, придумывать что-то интересное, необычное. Ребенку необходимо помочь вступить в мир творчества, воображения, фантазии. Если нам, взрослым, удастся понять, с чего начинается творчество, как развивается воображение в детстве, мы сумеем найти путь к творческой свободе личности. Творческое мышление – это нестандартное мышление, которое является важным условием развития ребенка. В связи с этим, главной задачей выступает поиск принципиально новых путей для формирования у детей индивидуальности, творческой активности. Это может быть прививание интереса к определенному предмету, театральной деятельности, уменьшение психологического напряжения, испытываемых на занятиях, повышение качества знаний, установление особых доверительных взаимоотношений педагога и ребенка. Все это достигается посредством применения инновационных технологий в коррекционно-развивающей деятельности педагогов ДОУ с детьми с ОВЗ. Кейс-технология в России стала внедряться в образовательный процесс 3-4 года и бесспорно является инновационной.

В основе названия кейс-технологии – латинский термин «казус», т.е. необычный, запутанный случай. Кейс-технология в образовании – это ряд обучающих ситуаций, которые предлагаются педагогом на фактическом материале для дальнейшего их разбора в рамках проведения занятия. Таким образом, кейс-технология – это инструмент, который позволяет применить имеющиеся теоретические знания для решения практических задач.

В данной статье предлагается рассмотреть кейс-технологии для дошкольников с речевыми нарушениями, которую возможно использовать для повышения качества коррекционно-развивающего воздействия и развития творческих способностей детей.

Дети с речевыми нарушениями имеют ряд особенностей психоречевого развития:

- замедленный темп развития познавательной сферы;
- недостаточную сформированность зрительно-пространственных представлений
- нарушение фонетико-фонематических процессов;
- низкий уровень развития лексико-грамматического строя речи;
- задержку развития связной речи;

Таким образом, развитие речевой и мыслительной деятельности у детей с ОВЗ является одним из приоритетных направлений деятельности педагогов ДОУ.

Как развивать речь ребенка и его мыслительную деятельность интересно, творчески, нестандартно, но в тоже время эффективно?

Ответ один: использовать кейс – технологию в образовательном процессе с детьми с ОВЗ. В качестве кейса (англ.case –портфель, чемоданчик) можно использовать обычные папки, в которые размещен дидактический материал для каждого ребенка. Какой развивающий комплекс может быть использован в кейсе? Разработка развивающего комплекса - это основная задача для педагога, так как к кейсу предъявляются определенные требования:

- кейс должен четко соответствовать четко сформулированной цели создания;
- быть актуальным, иллюстрировать жизненные ситуации;
- развивать познавательную деятельность детей;
- располагать соответствующим уровнем трудности;
- предполагать дискуссию, т. е. иметь несколько решений.

Педагог, применяющий кейс-технологию должен учитывать, что эта технология предполагает существенную индивидуализацию всего обучающего процесса на базе активной позиции со стороны воспитанников. В то же время кейс-технология выступает и в качестве образа мышления педагога, так как позволяет думать, действовать по-иному, обновлять свой имеющийся творческий потенциал.

Кейс-технология в дошкольном образовании интегрирует ряд технологий развивающего обучения. Предлагаем включить в кейс для дошкольников создание и решение КРОССЕНСА. Основная цель создания КРОССЕНСА – это придумывание и решение загадки, головоломки, ребуса. Задача детей: объяснить кроссенс посредством видения взаимосвязи изображений. Педагог может создавать разноуровневые задачи, что дает возможность продвигаться от одного уровня к другому, более сложному. Стандартный кроссенс - это таблица с изображениями, символами, которые размещаются в 9 ячейках. Однако, для дошкольников необходимо адаптировать кроссенс, сократив количество ячеек в таблице до 5-6.

Например, цель кейса – расширить знания детей о театре.

Создаем кроссенс о ТЕАТРЕ. Картинки расположены в таблице из 6 ячеек: красивое здание, билет, кресло, балерина, буква А, вопросительный знак. Дети решают кроссенс, устанавливая ассоциативные связи между изображениями.

Педагог предлагает детям доказать, что решение кроссенса – театр.

Здесь возможна дискуссия: каждый высказывает свое мнение о решении кроссенса. На этом этапе применяется метод кейс-фото (фотография балерины). Детям трудно понять, что такое балет. Педагог может творчески подойти к объяснению этого понятия: провести подвижную игру «Маленькие балерины и танцоры», предложив детям сделать несколько балетных движений у импровизированного станка под музыкальное сопровождение. Дети с удовольствием выполняют движения, проявляя творческую активность, придумывая красивые движения.

Создание ментальной карты также возможно включить в кейс. Метод ментальных карт нашел свое практическое применение в самых разнообразных сферах человеческой деятельности. Наиболее актуальной эта методика является

для визуализации мышления и развития творческих способностей, т.к. при создании ментальной карты возможно применение разнообразных творческих технологий. Использование ментальных карт в образовательной деятельности позволяет увидеть многие скрытые для ребенка вещи и нюансы. При этом открываются новые творческие возможности, задействуется ассоциативное мышление. С помощью ментальных карт происходит освоение детьми речевого этикета. Главное направление деятельности – обогащение речи словами, конструкциями, которые необходимы в повседневном общении.

Например, педагог ставит задачу: создать ментальную карту и рассказать о театре. Начинать следует с красочной цветной картинки (здания театра) в центре листа. Конструктивно все предложения должны быть визуально связаны между собой. Дети заполняют правую и левую стороны карты, постепенно придумывая рассказ о театре, соединяя изображения и символы. Педагог может использовать различные приемы создания карты: рисунок, аппликация, написание букв, целых слов. На этапе создания ментальной карты возможно использование кейс-иллюстрации, в которой отражена проблемная ситуация. Например, как нужно вести себя в театре во время спектакля. Дети проявляют креативность и творчество, т.к. каждая ментальная карта уникальна. Уникальны и рассказы детей о театре, что вызывает преимущественно положительные эмоции, обеспечивая возможность освоения теоретических знаний о театре и овладение практическими навыками в рисовании, аппликации и т.д.

В кейс для дошкольников включаются сюжетно-ролевые игры, т.к. в игре моделируются типичные проблемные ситуации с которыми ребенок сталкивается в своей жизнедеятельности.

При составлении содержания ситуационно-ролевой игры с проблемной ситуацией необходимо придерживаться определенных условий.

-Игровые модели должны строиться в соответствии с интересами и возможностями детей, учитывать их социальный опыт и возрастные особенности.

-Игровые модели должны включать моменты импровизации, альтернативные варианты разрешения проблем, возможность изменения составляющих в связи с неожиданным изменением условий. Реализация любой игровой модели требует специальной подготовки, в которой можно выделить 3 этапа.

1. Подготовительный этап.

Направлен на привлечение интереса детей, формирование умения действовать от другого лица, передавать ролевую интонацию, развивать умение вести диалог.

Включает сообщение темы, рассказ педагога о конкретном событии (ситуации, игре, в ходе которого даются характеристики героев, выбираются игрушки, предметы-заместители, распределяются роли, но и дети могут выбрать их сами).

2. Выбор вариантов завершения предложенной ситуации.

На этом этапе идет конкретизация ситуаций, поиск средств достижения цели, определение этических ограничений, проведение границ между «можно» и «нельзя».

3. Установление причинно-следственных связей.

Развитие выбранной ситуации, поиск причины, обострившей ее, а также возможности преобразования этой ситуации для положительного разрешения конфликтов и проблем.

Главное - научить детей анализировать, искать различные варианты решения проблем и уметь применить такие возможности в обыденной жизни.

В данной статье предлагается рассмотреть сюжетно-ролевую игру с элементами театрализации.

Воспитательные возможности театрализованной деятельности широки. Участвуя в ней, дети знакомятся с окружающим миром во всем его многообразии через образы, краски, звуки, а умело, поставленные вопросы заставляют их думать, анализировать, делать выводы и обобщения.

Можно утверждать, что театрализованная деятельность является источником развития чувств, глубоких переживаний и открытий ребенка, приобщает его к духовным ценностям. Это - конкретный, зримый результат. Но не менее важно, что театрализованные игры развивают эмоциональную сферу ребенка, заставляют его сочувствовать персонажам, сопереживать разыгрываемым событиям. Театрализованная деятельность позволяет формировать опыт социальных навыков поведения благодаря тому, что каждое литературное произведение или сказка для детей дошкольного возраста всегда имеют нравственную направленность (дружба, доброта, честность, смелость и др.) Благодаря сказке, ребенок познает мир не только умом, но и сердцем. И не только познает, но и выражает свое собственное отношение к добру и злу. Любимые герои становятся образцами для подражания и отождествления. Именно способность ребенка к такой идентификации с любимым образом позволяет педагогам через театрализованную деятельность оказывать влияние на детей.

Театрализованная деятельность позволяет ребенку решать многие проблемные ситуации опосредованно от лица какого-либо персонажа. Это помогает преодолевать робость, неуверенность в себе, застенчивость.

Таким образом, сюжетно-ролевые игры с элементами театрализации помогают всесторонне развивать ребенка. Для успешного формирования творческой активности детей в театрализованной деятельности необходимо соблюдать ряд условий:

-создавать условия для развития творческой активности детей в театрализованной деятельности (поощрять исполнительское творчество, развивать способность свободно и раскрепощено держаться при выступлении, побуждать к импровизации средствами мимики, выразительных движений и интонации);

-приобщать детей к театральной культуре (знакомить с устройством театра, театральными жанрами, с разными видами кукольных театров);

-обеспечивать взаимосвязь театрализованной деятельности с другими видами деятельности в едином педагогическом процессе;

-создавать условия для совместной театрализованной деятельности детей и взрослых.

В этих играх ребенок, исполняя роль в качестве «артиста», самостоятельно создает образ с помощью комплекса средств вербальной и невербальной выразительности. Видами драматизации являются игры-имитации образов животных, людей, литературных персонажей; ролевые диалоги на основе текста; инсценировки произведений; постановки спектаклей по одному или нескольким произведениям; игры-импровизации с разыгрыванием сюжета (или нескольких сюжетов) без предварительной подготовки.

Каждый ребенок играет по-своему, но все они копируют в своих играх взрослых, любимых героев. В театрализованной деятельности действия не даются в готовом виде. Литературные произведения лишь подсказывают эти действия, но их еще надо воссоздать с помощью движений, жестов, мимики.

Например, игра «Любознательные котята» по сказке В.Г. Сутеева «Три котенка». Эта игра, с элементами театрализации и экспериментирования, включается педагогами в кейс для дошкольников с целью развития творческих способностей детей.

В процессе игры дети исполняют роли котят. Проблема, которую должны решить дети: «Почему котята меняют цвет?». В начале игры, педагог предлагает детям сосчитать котят и обратить внимание на их цвет. Дети комментируют действия котят и повторяют их (прыгают через маленькие обручи в импровизированную банку с мукой). Уточняется, как изменились котята (стали белыми). Дети меняют шапочки и становятся «белыми котятами. Далее идет экспериментирование с мукой. Ставится проблема: почему, побывав в муке, котята стали белыми? Дети рассматривают муку через лупы и делают вывод о том, что мука состоит из маленьких частичек, которые прилипают к шерсти котят, поэтому котята поменяли цвет. Далее, увидев лягушку (эту роль исполняет ребенок), дети проползают через обручи, обшитые черной тканью, имитирующие старую самоварную трубу. Обращается внимание детей, что котята опять поменяли цвет и стали черными (дети меняют

шапочки на черные). Ставится следующая проблема: почему котята стали черными. Продолжается работа в лаборатории. Дети рассматривают сажу через лупы и делают вывод о том, что сажа состоит из маленьких частичек черного цвета, поэтому котята стали черными. Затем дети вспоминают какого цвета были котята в начале сказки и им надо найти на стульчиках кусочки ткани этого же цвета. Сказка продолжается. Придя на речку и увидев рыбку, котята прыгают в воду. Проблема: почему котята стали мокрыми? Дети экспериментируют с водой, опуская ткань в миски с водой. Отжимают ткань и выясняют, каким образом можно высушить ткань, руки и котят (способы разные во всех случаях). Котята высохли под лучами солнца и стали как были. (Меняют шапочки с ушками на те, которые были в начале игры). Такие игры очень нравятся детям.

Таким образом, именно театрализованная деятельность, в частности игры-драматизации по мотивам литературных произведений, является уникальным средством развития творческих способностей детей. Включение игр-театрализаций в кейс помогает повысить интерес к изучаемому материалу, развивает у детей творческие способности, социальную активность, коммуникабельность, умение слушать и правильно излагать свои мысли. В процессе освоения кейс-технологий дети учатся получать необходимую информацию, соотносят свои устремления с интересами других детей, учатся доказывать свою точку зрения, формулировать вопрос, участвовать в дискуссии, учатся применять полученные знания в реальной жизни.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Долгоруков А. Метод case-study как современная технология профессионально-ориентированного обучения. www.evolkov.het/case.study
2. Земскова А.С. Использование кейс-метода в образовательном процессе. Совет ректоров -2008 №8
3. Кроссенс – игра для эрудитов. Наука и жизнь. www.archive.articles
4. Ментальные карты .www.kolesnik.ru
5. Ролевая игра – Википедия <https://ru.m.wikipedia.org>.