**Развитие гибкого мышления школьников с ОВЗ во внеурочное**

**время**

Государственный заказ на воспитание личности, формирование её гражданско – патриотического сознания определён в основополагающих документах Российской Федерации. Воспитание должно охватывать и пронизывать собой все виды: учебную ( в границах разных образовательных дисциплин) и внеурочную (художественную, коммуникативную, спортивную, досуговую, трудовую и др.) деятельность.

Именно так ставится вопрос в новом Федеральном государственном образовательном Стандарте общего образования, где внеурочной деятельности школьников уделено особое внимание, определено пространство и время в образовательном процесс

В наше сложное противоречивое время педагоги особенно остро ставят для себя вопрос: как сегодня воспитать ребёнка с ОВЗ человеком завтрашнего дня? Какие знания дать ему в дорогу? Осмысление вопроса происходит через осознание резко изменённого социального заказа: вчера нужен был исполнитель, а сегодня – творческая личность с активной жизненной позицией, с собственным логическим мышлением. Человеку с творческим складом ума легче не только сменить профессию, но и найти творческую «изюминку» в любом деле, увлечься любой работой и достичь своей цели. Поэтому перед родителями детей с ОВЗ, воспитателями и учителями встаёт задача чрезвычайной важности: добиться того, чтобы каждого из тех, кто сейчас ходит в школу, вырастить не только осознанным членом общества, но и инициативным, думающим работником, способным на творческий подход к любому делу. Особенно это важно для детей с ограниченными возможностями здоровья. Общее направление развития нашей страны показывает, что становится всё меньше и меньше сфер деятельности, где превалирует репродуктивное начало. Готовя детей к будущему, взрослые должны готовить их к творческой деятельности. Так думал и Генрих Саудович Альтшуллер в том далёком 1945 году, когда взялся за разработку научной технологии творчества – теории решения изобретательских задач (ТРИЗ). Цель использования ТРИЗ – не просто развить фантазию детей, а научить мыслить системно, с пониманием происходящих процессов. А воспитателям дать в руки инструмент по конкретному практическому воспитанию у школьников качеств творческой личности, способной понимать единство окружающего мира, решать свои личные проблемы.

Теория решения изобретательских задач даёт воспитанникам методы и приёмы сильного мышления (мозговой штурм, морфологический анализ, метод фокальных объектов, синектика), учит их решать творческие задачи (изобретательские, исследовательские, конструкторские, прогнозные, задачи – открытия, задачи с недостатком данных).

Какие проблемы привык ставить перед ребёнком педагог? Именно те, на которые уже есть готовый ответ. Поэтому воспитанники не умеют сосредотачиваться, анализировать прочитанное, критиковать, развивать идею, спорить, уважать себя. Сдерживает ребят от высказывания своего мнения и , во-первых, формальное общение педагога с ребёнком: страх учащихся перед авторитетом учителя (взрослый всегда прав); во-вторых, отсутствие у ребят возможности высказывать свободно своё решение проблемы, не боясь критики взрослых и товарищей.

Преодолеть все эти недочёты позволяет внеурочная деятельность в ОУ, где воспитатель может использовать в своей работе разнообразные методы и приёмы по развитию творческой личности.

Одним из таких методов является игра «Да – нет», которая используется с 60-х годов прошлого века. Она отвечает определённым требованиям:

- понятна слушателям;

- участники игры обладают всей информацией, необходимой для решения поставленной проблемы;

- нет узкоспециальной информации, но её можно вводить по мере необходимости, составляя новые задачи;

- задачи для игры «Да – нет» могут строиться на любом материале: любой факт может быть превращён в творческую задачу.

Суть игры сводится к разгадке некоторой тайны, заданной ведущим (роль ведущего может выполнять взрослый или ребёнок). С этой целью участники игры могут задавать ведущему вопросы. Единственное ограничение: вопрос должен быть поставлен в такой форме, чтобы ведущий мог ответить «Да» или «Нет». Отсюда и название игры.

На первых порах слушателям (не зависимо от возраста и уровня развития) бывает трудно ставить вопросы в таком виде, но само это уже часть упражнения на умение чётко ставить вопросы с тем, чтобы получать нужную информацию. Ведущему разрешается давать только следующие ответы: «Да», «Нет», «И да, и нет» (когда в линейной да-нетке называется нужный предмет в промежуточном варианте: «Это между мячом и куклой?», а вы загадали мяч), «Это несущественно» (когда запрашиваемая информация не требуется. В этом случае можно дать информацию и тем самым усложнить задачу, ответить и облегчить решение задачи.), «Нет информации» (если у ведущего нет информации на самом деле, либо в учебных целях для усложнения задачи).

Выделяют 6 вариантов (от простого к сложному) игры «Да – нет» с недостатком данных (можно использовать с трёх лет):

- линейная «Данетка»;

-плоскостная;

-объёмная данетка;

-на загаданный предмет;

-на неизвестный детям предмет;

-ситуативная данетка (с использованием литературных произведений).

Задачи с линейными атрибутами. Начинать работу с игрой лучше всего с этого варианта.(можно легко показать основной принцип игры – выявление и последовательное сужение поля поиска решения). Например, детям предлагают 20 предметных картинок, расположенных в один ряд. Ведущий: «Отгадайте, какой предмет я загадала?» При этом воспитанники начинают перечислять предметы в любом порядке. Педагог должен учить соблюдать определённую последовательность (алгоритм работы):

- называется предмет, который расположен в середине данного ряда (это мяч?); «Нет».

- это слева от мяча? «Нет». Следовательно, отпадает сразу вся левая сторона.

- это справа от мяча? «Да». Остаются предметные картинки справа от мяча.

- это кукла? «Нет». Называется предмет, который расположен посередине оставшихся карточек.

- это слева от куклы? «Нет». Для отгадывания остаются игрушки справа от куклы.

- это справа от куклы? «Да».

- это кубик? (предмет, расположенный опять по середине оставшихся игрушек). «Нет».

- Это слева от кубика?...

Когда остаются 3-4 предмета целесообразно спросить: «Это между флажком и машиной?» «И да, и нет» - если вы загадали машину.

С целью усложнения и проведения коррекционной работы можно использовать различные предлоги: за, перед, между, левее, правее, впереди, сзади…Начиная с младших классов можно предложить 10 карточек с изображением полевых цветов, 10 видов собак… Не зная названия, дети будут учиться описывать их по внешнему виду.

Ещё пример: отгадайте моё число от 1 до 1000 (алгоритм остаётся такой же):

- это 500? Нет.

- это меньше 500? Нет.

- это больше 500? Да.

- это 750? Нет.

- это больше 500, но меньше 750? Нет.

- это больше 750, но меньше 1000? Да…

Плоскостная данетка. Для игры раскладывают предметные карточки (или предметы, цифры…) на всей плоскости стола (до 50 предметов). Все дети стоят с одной стороны стола. Ведущий загадывает предмет, а остальные отгадывают, соблюдая определённый алгоритм. На первых порах (или с детьми, испытывающими затруднение) можно использовать верёвочки, шнурки (начертить мелом), которые делят плоскость стола на 4 равные части. Затем участники задают вопросы:

- это в верхней левой части стола? «Нет».

- это в нижней левой части стола? «Нет».

- это в верхней правой части стола? «Нет»

- это в нижней правой части стола? «Да».

- это в центре стола?

Найденная часть стола опять делится мысленно на такие же 4 части. Когда дети усвоят последовательность вопросов, шнурки уже не используются. Этот вариант закрепляет умение ребят быстро и точно ориентироваться на листе бумаги в тетради. Карточки можно прикреплять и на доске магнитами. Для усложнения используются карточки с изображением геометрических фигур, отличающихся по цвету, величине. Плоскость стола можно разделить и по диагонали. Определив место расположения объекта, дети задают вопросы по форме, цвету, величине, по принадлежности к природному или рукотворному миру (см. вариант на загаданный объект)

Объёмная данетка. Этот вариант игры учит ориентироваться в помещении (комнате, классе, зале…). Ведущий загадывает какой –то предмет в комнате, а остальные участники отгадывают. При этом важно, чтобы все играющие смотрели в одну сторону:

- это впереди меня? Нет.

- это сзади меня? Нет.

- это справа от меня? Нет.

- это слева от меня? Нет.

- это на полу? Нет.

- это на потолке? Да.

Далее идет алгоритм работы по варианту «Объёмная данетка». Когда ребята научатся соблюдать последовательность вопросов, они все встают в центр комнаты, а ведущий уходит в сторону. «Это впереди нас?»… Можно ещё усложнить игру: ведущий говорит всем какую игрушку загадал, дети разбегаются по комнате и описывают место расположения этой игрушки со своего места (ответы у всех будут разные).

Игра «Да – нет» на загаданный предмет. Источником этих задач могут служить любые предметы или объекты или слова из словаря, энциклопедии. Если объект общеизвестен, то можно просто спросить «Какой объект я загадала?» Если предмет из энциклопедии и незнаком детям, можно изменить вопрос: «Что такое конфигуратор?». Алгоритм работы остаётся такой же.

До начала игры надо научить ребят правильно классифицировать предметы и использовать в речи обобщающие слова: это всё посуда, мебель, водный транспорт, школьные принадлежности, головные уборы, игрушки, деревья, грибы…(игра «Четвёртый лишний», подбери нужные картинки, использовать игры с мячом: «Назови домашних животных», «Назови ягоды»…).

Обучение игре «Да – нет на загаданный объект» начинается и д/игры «Мир вокруг нас». Рисуется большой круг и делится волнистой линией сверху – вниз пополам. На левой стороне рисуется ладошка (это рукотворный мир), а на правой – листочек (это природный мир). Воспитанникам раздаются предметные карточки ,и они раскладывают «предметы» на правую или левую сторону круга. Например: книга, платье, дом, телевизор – на левой стороне, т.к. эти предметы сделаны руками человека. Цветок, гриб, синичка, кошка – на правой стороне, т.к. это природный мир. Позднее вводятся понятия «живая – неживая природа» (море, звёзды, солнце, горы…- это неживая природа, это то изначальное вещество, которое существует всегда). Младших школьников можно провоцировать вопросами: цветок рукотворный или природный? Человек его посадил, поливает. Без человека он погибнет! Но потом обязательно вернуть ребят на верный путь. Именно поэтому линия между природным и рукотворным миром должна быть волнистой или пунктиром (есть связь между этими мирами). Игра «Опиши предмет» помогает правильно понять эту связь. Например: опиши самолёт. Самолёт – это рукотворный, но человек сделал его как птицу, которая летает. Сделан из природного материала (природные ископаемые). Изначально человек всё взял и берёт из природы. Так и цветок. Это больше природы, но без человека погибнет.

Последовательность вопросов в игре «Да – нет» на загаданный объект:

- мир делят на природный и рукотворный. Это природный мир? Нет. Это рукотворный мир? Да.

- задаются вопросы по обобщающим словам: это посуда? это мебель? это транспорт?...

- если это был природный мир, то задаются следующие вопросы: это грибы? это деревья? это дикие животные? .. Если загадана неживая природа, то спрашивают: это земля? это вода? это воздух?

- при необходимости определяется время существования объекта: это было в древности? это есть сейчас? это только начинает расти?...

После того как определен предмет в общем (относится к игрушкам или к животным) задаются уточняющие вопросы:

- функция предмета (играют, катают, возят, носят, переставляют, сидят, на нём спят, рисуют…)

- материал (железный, бумажный, резиновый, деревянный…)

- место нахождения (на полу, на полке, в шкафу…)

- форма - средство защиты

- цвет - чем питается

- размер - способ передвижения

- вредность - вес предмета

- полезность (тёплая, удобная, по сезонам…)

- строение

В ходе игры необходимо соблюдать правила: не перебивать друг друга, задавать вопросы правильно, через каждые 3-4 вопроса обязательно спросить: «Что мы теперь знаем о предмете?».

Можно загадать предмет, который находится прямо в комнате или классе. Тогда используются сразу несколько вариантов игры (объёмная, плоскостная, на загаданный объект).

Игра «Да – нет» на новый объект (слово берётся из энциклопедии, словаря…)

Алгоритм работы такой же, как и в предыдущем варианте.

Игра «Да – нет» на ситуацию (из литературного произведения). Предыдущие задачи игры «Да – нет» носят подготовительный характер: знакомство с правилами игры и основными её механизмами, выработка умений задавать чёткий вопрос, сопоставлять полученную информацию. Но по настоящему творческими, вырабатывающими основные навыки анализа и решения сложных задач, представляющих собой системы противоречий, являются задачи – ситуации. Источниками таких задач могут быть сказки, фольклор, художественная литература, вымышленные истории и т.д.

Этапы работы:

- чтение текста одной выбранной ситуации. Например: «Хотел перезимовать и ошпарил гостю шкуру», «Она медленно шла и из-за этого кто-то совершил преступление», «Он за глупость поплатился своей жизнью», «От тщеславия она лишилась пищи», «Он хотел что-то открыть и все стали счастливы»…

- выяснить, из какого это мира: это мир сказок (бытовые, волшебные, русская народная)? это из нашей жизни? это из литературы?...(выслушивать всегда все ответы)

- уточнить, сколько объектов в данной ситуации. Например: кто – то хотел перезимовать и ошпарил гостю шкуру. Сл., в ситуации два объекта, которые поочередно отгадываются по алгоритму данетки на загаданный предмет. Кто этот «кто-то?» Дети отгадали – это поросёнок. Угаданное слово вставить в ситуацию. «Поросёнок хотел перезимовать и ошпарил гостю шкуру».

- определяется второй объект в ситуации. Кто этот «гость?». По вопросам отгадывают – это волк. Вставить слово в ситуацию: «Поросёнок хотел перезимовать и ошпарил волку шкуру».

- провести сравнение ситуации и текста сказки, найти неточности и исправить их. Например: как точнее сказать: Ошпарил? Спалил? Испортил?

- из реальной жизни (он ходил, я ему хотел помочь, он перестал ходить – про часы): сначала надо всё узнать об объекте в той же последовательности.

- при знакомстве с ситуацией особое внимание уделяется действию загадочного объекта( он сделал…., после чего она пришла в ярость). Дети должны отгадать объект, а не объяснять ситуацию.

При составлении ситуативной данетки можно пользоваться таблицей:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| обобщающее обозначение | глагольное соединение (что делал? что сделал? что хотел сделать?) | следствие ( что из этого получилось) |
| некто  нечто  он  она  они | хотел что – то открыть | все стали счастливы |

Ситуация: «Он хотел что –то открыть и все стали счастливы» из сказки про Буратино. Когда отгадали ситуацию, обязательно идёт уточнение: счастливыми стали не все, а только его друзья.

Ситуация: «От тщеславия она лишилась пищи» из басни «Лиса и ворона». Объект «Она» отгадывают по уже известному алгоритму: это сказка? это басня? это живой мир? это птица? она большая? она чёрная?..

Школа на современном этапе призвана через обучение и воспитание сформировать личность, желающую и умеющую самостоятельно получать знания и применять их в будущем, размышлять, рассуждать, слушать и слышать других, отстаивать, аргументируя, свою точку зрения, умеющую создавать новое, необычное, нестандартное.

Возможности детей с ОВЗ ограничены. Они меньше общаются с окружающими, реже посещают другие ОУ и культурные центры. Чтобы добиться высокого уровня развития гибкого мышления, приходится приложить максимум усилий, используя разнообразные методы и приёмы. Одним из таких методов является метод решения задач с недостатком данных (игра «Да-нет»). Использование всех вариантов игры «Да – нет» в практической работе с учащимися с ОВЗ дало положительные результаты.

Решение простых творческих задач, содержащих неявное противоречие, позволило достичь следующих результатов::

- научились работать в коллективе – умению слушать и слышать друг друга, говорить, не перебивая собеседника.

- научились правильно задавать вопросы, сразу отсекающие большое поле неизвестности. Дети научились целенаправленно накапливать необходимую информацию.

- овладели многоэкранной схемой, разными уровнями абстрагирования, умением видеть целое, состоящее из частей, выделять оперативные зоны и другие оперативные атрибуты.

- освоили понятия противоречивости ситуаций, умение снимать страх перед остро и противоречиво поставленной задачей.

Литература.

1. Стандарты . Текст Федеральных государственных образовательных Стандартов.
2. Концепция духовно – нравственного развития и воспитания личности гражданина России.
3. Григорьев Д.В., Степанов П.В. Внеурочная деятельность школьника. М., Просвещение, 2011г.
4. Примерная основная образовательная программа ОУ.
5. Методические рекомендации по организации внеурочной деятельности.
6. Хоменко Н.И. Использование задач «Да – неток» для развития многоэкранного мышления. г. Минск.
7. Педагогика + ТРИЗ. Система ТРИЗ – ШАНС.

Сборник статей. Выпуск № 1, 1996г.

1. Творческие задания в работе с дошкольниками. Под ред. Т.А.Сидорчук. г. Челябинск, 2000г.
2. ТРИЗо WORK. Фирма Аспект – ТРИЗ № 1- 1996г.
3. Ляшко Т.В., Синицына Е.И. Через игру к творчеству. Г. Обнинск, 1994г.

ГБС(К)ОУ школа-интернат № 113

Г.о. Самара

Развитие гибкого мышления школьников с ОВЗ во внеурочное время.

Учитель: Евсеева Т.И.