

Государственное образовательное учреждение дополнительного профессионального образования  
(повышения квалификации) специалистов – центр повышения квалификации  
«Центр специального образования Самарской области»

## **ИГРА (ИГРОТЕРАПИЯ)**

Учебное пособие для обучающихся с умственной отсталостью 3 класса

Самара  
2015

Авторы – составители учебного пособия «Игра, (Игротерапия)» для обучающихся с умственной отсталостью 3 класса - Панова О.В., к.пед.н., методист ЦСО СО, Кузнецова М.В., педагог-психолог, учитель начальных классов Сызранского филиала ГБС(К)ОУ № 2 г. Жигулевск (под общей редакцией Брытковой Е.В., методиста высшей квалификационной категории ЦСО СО)

Рецензент: Акимова М.Н., кандидат психологических наук, доцент кафедры возрастной и педагогической психологии Поволжской государственной социально-гуманитарной академии

Учебное пособие адресовано педагогам-психологам образовательных организаций и реабилитационных центров, работающих с детьми с ограниченными возможностями здоровья по образовательной коррекционно-развивающей программе внеурочной деятельности «Игра, (игротерапия)».

## Содержание

|   |    |
|---|----|
| Введение  | 4  |
| 1. Игровые технологии в решении коррекционно-воспитательных задач обучения детей со сложным дефектом развития | 5  |
| 2. Технологии коррекционно-развивающих игр.   | 12 |
| 2.1 Игры, направленные на социализацию и профилактику социальной дезадаптации                                 | 14 |
| 2.2 Игры, направленные на развитие когнитивной сферы личности   | 21 |
| 2.3 Игры направленные на оздоровление и психофизическое развитие  | 30 |
| 3. Методические рекомендации по реализации образовательной программы «Игра, (игротерапия)»                    | 36 |
| 3.1 Цели, задачи, принципы разработки содержания коррекционно-образовательной программы «Игра, (игротерапия)» | 37 |
| 3.2 Примерные требования к умениям и знаниям обучающихся детей со сложным дефектом развития                   | 40 |
| 3.3 Учебно-методическое обеспечение и календарно-тематическое планирование предмета «Игра, (игротерапия)»     | 51 |
| Приложение 1. Примерный конспект занятий по предмету «Игра, (игротерапия)»                                    | 70 |
| Заключение  | 77 |
| Список литературы   | 78 |

## Введение

Обучение детей с ограниченными возможностями здоровья, к числу которых относится категория детей с умственной отсталостью, отягощенной нарушениями слуха, зрения, опорно-двигательного аппарата, а нередко и сочетание этих нарушений, представляет собой достаточно сложный, в большинстве своем специфический и специально организованный процесс, сочетающий в себе элементы профилактики, коррекции, развития и реабилитации.

Начальный период обучения детей с ОВЗ следует рассматривать как базовый этап, позволяющий обнаружить, закрепить и максимально использовать имеющиеся у каждого ребенка потенциальные возможности общего психического, личностного и социального развития.

Поиск путей актуализации таких возможностей осуществляемый теоретиками и практиками коррекционной педагогики, дает свои результаты не только в виде описания тех или иных, успешно опробованных коррекционно-развивающих технологий, но и в виде разработки образовательно-воспитательных программ различной целевой направленности.

Предлагаемые методические рекомендации конкретизируют содержание адаптированной образовательной программы учебного курса «Игра, (игротерапия)» для школьников 3 класса с умственной отсталостью с осложненным дефектом развития.

Материалы включают в себя два раздела. В первом раскрываются основные теоретические положения и принципы организации коррекционно-воспитательной работы средствами игры и игровых технологий, во втором - собственно практическом – представлены методические рекомендации по использованию образовательной программы по учебному курсу для 3 класса начальной школы для детей с умственной отсталостью с осложненным дефектом развития.

Список литературы позволяет проявить самостоятельность, инициативу и творчество педагогов в решении вопросов, возникающих в ходе подготовки к занятиям, подборе дополнительных дидактических материалов, организации учебно-воспитательного процесса в целом.

### **1. Игра и игровая технологии в решении коррекционно-воспитательных задач обучения детей со сложным дефектом развития**

Будучи одним из основных видов деятельности, игра выполняет ряд важнейших функций, обеспечивая жизнедеятельность человека на всем протяжении его онтогенетического развития. Но особое значение игровая деятельность приобретает в период детского развития. Возникая на определенном этапе эволюции общественной жизни, детская игра сохраняет свои приоритеты и в настоящее время, поскольку основной смысл ее состоит в воспроизведении детьми действий взрослых людей, взаимоотношений между ними, подчиненном одной цели – познанию окружающего мира.

В детском возрасте не существует более действенного средства для общего психического, личностного и социального развития, чем подражание, копирование и воспроизведение действий взрослых.

Еще большее значение приобретает игра, становясь при нормальном ходе развития ребенка ведущей деятельностью. Характер ведущей игры сохраняют и в случае тех или иных осложнений или отклонений в развитии ребенка.

Ценность игры, как ведущей деятельности заключается в том, что она определяет возникновение и формирование основных психологических новообразований, характерных для младшего школьного возраста. Через игру, с ее содержанием, и с помощью ее средств и приемов происходит подготовка, формирование и дифференциация всех других видов

деятельности как основных условий становления и развития человека, как личности.

Несмотря на то, что ведущий характер игровой деятельности ребенка определяется фактом возникновения ведущей потребности, тем не менее формирование игровой деятельности происходит при активном руководстве со стороны взрослого человека.

В обучении и воспитании детей с ОВЗ игра не только не теряет своего ведущего значения, но и становится одним из ведущих факторов психического развития, осложненного умственной отсталостью, отклонениями и дефектами различных нозологий.

В коррекционной педагогике эти отклонения рассматриваются как сложный дефект.

**Сложный дефект** представляет собой не просто сочетание (сумму) двух и более дефектов развития; он является качественно своеобразным и имеет особую структуру, отличную от составляющих его аномалий.

Категорию детей со сложным дефектом составляют

- дети с умственной отсталостью, отягощенной нарушениями слуха;
- дети с умственной отсталостью, осложненной нарушениями зрения;
- дети глухие слабовидящие;
- слепоглухонемые дети;
- дети с задержкой психического развития, которая сочетается с дефектами зрения или слуха;
- глухие дети с нарушениями соматического характера (врожденные пороки сердца, заболевания почек, печени, желудочно-кишечного тракта).

Кроме того, в дефектологической практике встречаются дети с множественными дефектами. К ним относятся дети с умственной отсталостью слепоглухие и дети с нарушениями опорно-двигательного аппарата в сочетании с дефектами органов слуха, зрения, речи или интеллектуальной недостаточностью.

Отдельную разновидность сложного дефекта составляют нарушения интеллекта в сочетании с отклонениями в поведении. Дети с таким дефектом не однородны: одним совершенно незнакомо состояние покоя, сосредоточенности, другие, напротив, могут часами играть в одиночестве, говорить тихо, избегать контактов со сверстниками и взрослыми. В таких случаях поведение характеризуется как отклоняющееся, неконструктивное. Нарушения поведения являются причиной многих трудностей в развитии ребенка. Они существенно сдерживают приобретение навыков общения, служат источником непонимания, неприятия со стороны окружающих, оказывают разрушающее воздействие на здоровье, и, в конечном счете, могут привести к искаженному развитию личности.

Все типы неконструктивного поведения можно разделить на 6 разновидностей:

1 вид – импульсивное, гиперактивное, дети-«шустрики», дети-«катастрофы»,

2 вид – демонстративное, дети-«капризы»,

3 вид – протестное,

4 вид – агрессивное,

5 вид – недисциплинированное, «уход от деятельности»,

6 вид – конформное, дети-«мямлики», дети-«тюфяки», пассивное, застенчивое.

Таким образом, к детям со сложным дефектом можно отнести детей, у которых отмечаются нарушения развития сенсорных и моторных функций в сочетании с недостатками интеллекта (задержка психического развития, умственная отсталость). Сложный дефект — любое сочетание психических и (или) физических недостатков, подтвержденное в установленном порядке.

Однако, каким бы сложным не был дефект развития ребенка, игра в его обучении и воспитании закрепляет уровень актуального и обеспечивает расширение зоны ближайшего развития, оказывая развивающее воздействие

на становление общего психологического обмена умственно отсталого ребенка.

Как показывает педагогическая практика, у детей, имеющих ту или иную степень осложнения и отклонения в развитии, игровая деятельность формируется и протекает со многими нетипичными для нормального ребенка особенностями, которые в свою очередь определяются разными причинами.

Среди множества причин, тормозящих самостоятельное, последовательное становление игры у ребёнка с тяжелым нарушением развития, следует, прежде всего, выделить главную - недоразвитие интегративной деятельности коры головного мозга, приводящее к запаздыванию в сроках овладения статическими функциями, речью, эмоционально - деловым общением со взрослым в ходе ориентировочной и предметной деятельности. Пагубно отражается на становлении игры и отсутствие необходимых педагогических условий для развития ребёнка, так называемая депривация. Будучи лишен необходимого притока свежих эмоциональных впечатлений ребенок получает представление лишь об узком круге лиц, предметов; его жизнь протекает в ограниченных монотонных обстоятельствах. Таким образом, на имеющийся у него органический дефект наслаивается обеднённый и порой искажённый образ окружающего мира.

Развитие игры в младшем возрасте является прямым продолжением и развитием предметной деятельности, может возникнуть только на ее основе, на определенном уровне ее развития. К началу обучения в школе у умственно отсталых детей предметная деятельность не возникает. Их действия с предметами остаются на уровне манипуляций, в подавляющем большинстве неспецифических. Процесс овладения специфическими манипуляциями без специального обучения идет очень медленно, так как у детей не возникает подлинного интереса к окружающему их предметному миру. Наряду с неспецифическими манипуляциями у детей наблюдается большое количество неадекватных действий с предметами. Интерес детей к



предметам, к игрушкам кратковременный и побуждается лишь их внешним видом.

Дети с осложненным дефектом развития, как правило, совсем не умеют играть, они однообразно манипулируют игрушками не зависимо от их функционального назначения. Так ребёнок совершенно одинаково может длительно стучать кубиком, уткой, машинкой. Особенно примечательным в этом случае является отношение к кукле, которая обычно воспринимается так же, как и иные игрушки. Кукла не вызывает адекватных радостных эмоций и не воспринимается в качестве заместителя человека. По отношению к игрушкам-животным умственно отсталый школьник также не проявляет заинтересованного эмоционального отношения. Его действия с ними напоминают манипуляции с кубиками и машинками.

Важно отметить, что среди необученных, детей с осложненным дефектом развития встречаются и такие дети, которые любят попробовать игрушку «на вкус». Они пытаются отгрызть кусочек от цветного кубика, облизывать матрёшку. Такие действия с игрушками в основном характерны, для детей, страдающих глубоким интеллектуальным нарушением, однако в ряде случаев они вызваны просто не умением действовать с игрушками, отсутствием опыта использования в соответствии с функциональным назначением.

У значительной части детей с осложненным дефектом развития наряду с манипуляциями встречаются и так называемые процессуальные действия, когда ребёнок непрерывно повторяет один и тот же игровой процесс: снимает и надевает одежду на куклу, строит и разрушает постройку из кубиков. В дальнейшем простые процессуальные действия заменяются их цепочкой, логической последовательностью, отражающей часто повторяющиеся в жизни ребенка привычные ситуации. Отличительной особенностью игр, необученных детей с осложненным дефектом развития, является наличие так называемых неадекватных действий. Такие действия не допускаются ни логикой, ни функциональным назначением игрушки, их

нельзя путать с использованием предметов - заместителей, которые часто наблюдаются в игре нормального ребёнка. Обычный ребенок охотно использует палочку вместо ложки, кубик вместо мыла и т. д. Такие действия обусловлены потребностями игры и говорят о высоком уровне развития. Но таких действий с использованием предметов - заместителей никогда не встречается у умственно отсталых детей.

Замечено, что в процессе игры дети с осложненным дефектом развития действуют с игрушками молча, лишь изредка издавая отдельные эмоциональные возгласы, произнося слова, обозначающие названия некоторых игрушек и действий. Необученный ребенок быстро насыщается игрушками. Длительность его действий обычно не превышает пятнадцати минут. Это свидетельствует об отсутствии подлинного интереса к игрушкам, который, как правило, возбужденный новизной в процессе манипулирования быстро угасает.

Без специального обучения игра у умственно отсталых детей с осложненным дефектом развития не может занять ведущее место и, следовательно, оказать воздействие на психическое развитие. Ведущей деятельностью остается не игровая, а предметная. В таком виде игра не способна служить средством коррекции и компенсации дефектов развития аномального ребёнка. При тяжелых нарушениях интеллектуального развития подлинной игры не возникает. В ней наблюдается стереотипность, формальность действий, отсутствует замысел, нет даже элементов сюжета. При некоторых видах нарушений дети устойчиво предпочитают игру в одиночку, с неигровыми предметами. При негрубых нарушениях развития проблемы больше выражены в овладении игрой с правилами. Но и сюжетная игра обычно значительно обеднена, однообразна, стереотипична.

В связи с неоспоримой значимостью игры в общем психическом развитии ребенка с умственной отсталостью с осложненным дефектом, возникает необходимость максимально возможного использования в коррекционной педагогической практике игровых технологий. В научной и

методической литературе предоставлено множество их разновидностей таких, как игротерапия, арт-терапия, песочная терапия и др. Их эффективность в плане поддержания психического здоровья, формирования адекватных отношений с окружающими ребенка людьми, приобретения навыков в той или иной предметной деятельности, навыков общения, усвоения социальных норм поведения, повышения жизненного тонуса, улучшения эмоционального и физического состояния, избавления от психотравм и облегчения переживаний травмирующих жизненных обстоятельств, формирования всего комплекса когнитивных процессов, творчества и т.д. уже доказана.

Игровые технологии в условиях обучения и воспитания детей с умственной отсталостью, с ограниченными возможностями здоровья и особыми образовательными потребностями становятся основными. Целевое назначения игровых технологий может быть разным. С одной стороны – это технологии, используемые педагогом при конструировании учебного материала, предлагаемого обучающимся к освоению. Их можно рассматривать как разновидность дидактических приемов, методов обучения. С другой стороны, игровые технологии, как определенные игровые действия, включенные в сюжет, структуру и сценарий той или иной игры можно рассматривать как игровые навыки и умения, необходимые для самостоятельной игровой деятельности. Освоение этих навыков, как средств игровой деятельности при наличии осознания цели и предмета в едином целостном сочетании может служить критерием оценки степени сформированности игровой деятельности как таковой.

Игровые технологии составляют содержание игротерапии как одного из широко используемых средств современной психолого-педагогической помощи, поддержки, консультирования. Ценность игровых технологий, применяемых в работе с детьми, имеющими сложные дефекты развития, дополняется тем, что их можно успешно применять в работе с родителями,

имеющими таких детей. Они не в меньшей степени, чем их дети, нуждаются в специализированной психолого-педагогической поддержке.

Игровые технологии позволяют включить в коррекционно-педагогический процесс родителей, имеющих разный социальный статус, возраст, образование, ценностные ориентации и т.д., чем обеспечивается необходимая мотивация и установки на позитивные родительско-детские отношения, на взаимопонимание и принятие родителями проблем детей.

Таким образом, игра и игровые технологии позволяют решать коррекционно-воспитательные задачи широкого диапазона, что делает их востребованной педагогической практикой.

## **2. Технология коррекционно-развивающих игр**

По своему содержанию, структуре и сценарию коррекционно-развивающие игры весьма различны. Эти различия в первую очередь обусловлены теми проблемами, на решение которых они направлены. Выявление сути проблемы позволяет определить цели, задачи игр, а затем и ее конкретные действия.

В коррекционной работе используется весь набор известных в педагогике игр: познавательные, дидактические, сюжетно-ролевые, театрализованные, предметные, конструкторские и т.д. Все они выполняют конкретные и специфические функции, обусловленные характером дефекта развития.

**Подвижные игры** служат средством коррекции моторных нарушений, так как большинство детей с ОВЗ имеет двигательные нарушения.

**Дидактические игры** - одно из средств развития познавательной деятельности ребенка с нарушением интеллекта. В ходе их дети знакомятся со свойствами и качествами предметов, способами взаимодействия с ними, уточняют сведения об окружающем мире, развивают наблюдательность, внимание, память, мышление, речь.

**В сюжетных и ролевых играх** дети при помощи взятых на себя ролей воспроизводят жизнь взрослых людей, их взаимоотношения, их деятельность. В ходе игры ребенок познает мир и усваивает общественный опыт, у него воспитывается стремление к учению, к различным видам труда, умение и желание трудиться, а также моральные чувства и качества. Ребенок усваивает правила общественного поведения, овладевает нормами поведения в быту и общественных местах.

**Театрализованные игры** - это разновидность сюжетно-ролевых игр, однако, они проводятся по заранее подготовленному сценарию, в основе которого - содержание сказки, рассказа. Эти игры требуют от педагога режиссирования, а от ребенка - проговаривания реплик. Тут необходимы и выразительные интонации, типичные для определенного образа, характеризующие его поступки и поведение, и соответствующая мимика, дополняющая игру голоса. Такие театрализованные игры, как «Кот, петух и лиса (последняя часть сказки)», «Два жадных медвежонка», «Три поросенка», игра-сочинение совместно с ведущей общей волшебной истории, небылицы и ее инсценировка воспринимаются и разыгрываются детьми с большим удовольствием.

**Предметные игры:** с музыкальными инструментами (металлофон, гармошка, детское пианино, бубен), с игрушками (овощи и фрукты), с предметами (телефон, набор посуды и т.п.), игры «Что звучит вокруг нас?», «Уточним цвет предметов», «Угадай по описанию», «У кого какой предмет?», позволяют закрепить названия предметов, их основные свойства и назначение.

В ходе **конструктивных игр** у детей развивается пространственная ориентация, а так же мелкая моторика. В конструктивных играх широко используются: краски, пластилин, карандаши, кубики, головоломки, конструкторы, детские книги с картинками и прочие изобразительные средства, которые были или, «волей судьбы», не были в мире ребенка. Часто востребована коллекция специальных игрушек высотой не более 8 см:

- фигурки людей;
- здания (дома, школы, церкви, замки);
- животные (домашние, дикие, морские, древние);
- машины (сухопутные, водные, космические, боевые);
- растения (деревья, кусты, цветы, овощи);
- постройки (мосты, ограды, ворота, загоны для скота);
- ракушки, веточки, камешки, шишки, косточки;
- символические предметы для загадывания желаний, коробочки с «сокровищами и драгоценностями»;
- фигурки сказочных героев (добрых и злых);
- пластиковые или деревянные буквы, цифры, различные геометрические фигуры.

Конструктивные игры позволяют активно использовать подручный «бросовый» материал.

В работе с детьми, имеющими сложные дефекты развития, как правило, используются все разновидности игр. Но наиболее значимыми и востребованными в практике коррекционно-развивающей работы считаются игры, направленные на социализацию ребенка, игры направленные на когнитивное, познавательное развитие и игры, обеспечивающие общее оздоровление и психофизическое развитие ребенка.

Все же основные группы игр имеют свои особенности как в постановке конкретных задач, так и в подборе игровых упражнений.

## **2.1 Игры, направленные на социализацию детей**

Эта группа игр позволяет решать комплекс воспитательных задач при работе с детьми, у которых нарушения интеллекта дополняются нарушениями в общении, проявлениями конфликтности, обособленности, замкнутости, застенчивости, повышенной тревожности, агрессивности, гиперактивности, аутизма и т.п. Ранняя социализация детей средствами

игровой деятельности позволяет решать задачи профилактики социальной, а в последующем школьной дезадаптации.

**1. Игры на развитие умения входить в контакт:** игра «Ласковое имя» (развитие умения вступать в контакт); «Оркестр» (на развитие внимания к партнеру по общению); «Змея» (развитие навыков группового взаимодействия); «Кто так работает?» (на совершенствование невербальных навыков общения) и т.д. Перечень таких игр может быть продолжен и дополнен по усмотрению педагога, но все они должны ориентироваться на типичное поведение детей с нарушениями общения, конфликтности, обособленности. Как правило, дети с нарушениями подобного рода не умеют обращаться с просьбами, не задают уточняющих вопросов, лучше ориентируются в инструкциях, направленных на их предметную деятельность, чем на познавательную, активную речь на уроке обращают, как правило к учителю. Переключение деятельности у них сопровождается «взрывом вербальной активности»

**2. Игры на коррекцию замкнутости** – «Игрушки», «Салочки», «Менялки», «Смак», «Поймай мяч», «Закончи предложение» и т.д.

Организуя игры на коррекцию замкнутости, следует иметь ввиду, что нормальное психическое состояние ребенка – хорошее и бодрое настроение, тяга к веселью и шалостям, а замкнутость – нарушение, проявляющееся в сужении круга общения, затруднении эмоционального контакта с окружающими людьми, сложности установления новых социальных отношений.

Основные направления работы с замкнутыми детьми предполагают:

- устранение причин, приведших к этому нарушению.
- восстановление потребности ребенка в общении, контактах со взрослыми и сверстниками.
- гармонизация отношений ребенка в семье и группе сверстников
- обучение ребенка навыкам общения и установления контакта.

Занимаясь коррекцией замкнутого ребенка необходимо помнить следующие правила:

1. При контакте с ребенком избегайте давления и нажима.
2. Понаблюдайте, чем любит заниматься ребенок, и займитесь с ним этим же, а не предлагайте новые игры.
3. Выясните, что приносит ребенку удовлетворение в игре, и через это выйдите на контакт с ребенком.
4. Постепенно и с осторожностью вводите разнообразие в занятия ребенка, старайтесь вносить в них радость общения.
5. Строго дозируйте эффективные контакты с ребенком.
6. Оберегайте ребенка от ситуаций конфликта с близкими.
7. Направляйте внимание ребенка на процесс и результат вашего совместного контакта со средой.

**Игры на коррекцию тревожности** – «Портрет смелого человека», «Покажи кого больше», «Спокойствие, только спокойствие», «Кораблик», «Зубной кабинет», «Кенгуру», «Волшебник сна», Охотник и заяц», «Гроза», «Отдых на море» и др. Сложность коррекции тревожности объясняется тем, что проблема преодоления тревожности, по существу, распадается на две:

- овладение состоянием тревожности, снятие его отрицательных последствий;
- устранение тревожности как относительно устойчивого личного образования.

У тревожных детей занижена самооценка, они не уверены в себе, поэтому их следует хвалить даже за незначительные успехи, отмечать их в присутствии других детей, но похвала должна быть искренней и ребенок должен знать, за что его похвалили. Таких детей нельзя сравнивать с другими ребятами, лучше сравнить достижения ребенка с его же показателями неделю назад. Лучше избегать заданий, выполняемых на скорость - тревожных детей нельзя подгонять или торопить. И, конечно, при обращении к такому ребенку



с просьбой или вопросом, необходимо установить контакт глаз: или наклониться к нему, или поднять ребенка до уровня ваших глаз.

Как правило, тревожные дети не сообщают о своих проблемах открыто, а иногда и скрывают их, поэтому желательно привлекать ребенка к совместному (в группе) обсуждению проблемы. Очень хорошо, если ребенок вслух проговорит о том, чего он боится. Такие беседы помогают тревожным детям осознать, что и у их сверстников существуют проблемы, сходные с теми, которые, казалось, есть только у них. Сочинение сказок и историй вместе с взрослым, научит ребенка выражать словами свою тревогу и страх, поможет снять эмоциональный груз внутренних переживаний, успокоит.

Очень важно при взаимодействии с тревожными детьми использовать игры на телесный контакт, упражнения на релаксацию, техники глубокого дыхания, массажа и просто растирания тела. Излишнюю тревожность можно снять при помощи импровизированного маскарада, с раскрашиваем лица «ненужными» мамиными помадами. Участие в таком представлении поможет тревожным детям расслабиться.

Через игровые упражнения можно снизить у детей тревожность и повысить самооценку, создать атмосферу безопасности и доверия в группе, развить самостоятельность и уверенность в себе, обучить детей умению снимать мышечное напряжение.

Работа по преодолению тревожности может осуществляться на трех взаимосвязанных уровнях:

1. Обучение ребенка приемам и методам овладения своим волнением, снижения тревожности.
2. Расширение возможностей ребенка, формирование у него новых навыков, умений, знаний.
3. Перестройка особенностей личности, прежде всего самооценки и мотиваций. Одновременно необходимо проводить работу с семьей.

**Игры на коррекцию агрессивности** – «Клоуны ругаются», «Пара ласковых», «Корзинка», «Конструктор», «Битва на шарах», «Золотая рыбка»,

«Рубка дров», «Драка», «Достань звезду». Проявление агрессивности в поведении детей с теми или иными нарушениями интеллекта достаточно распространенное явление. Детская агрессивность –признак внутреннего эмоционального неблагополучия, сгусток негативных переживаний, один из неадекватных способов психологической защиты. Дети, подверженные вспышкам агрессивности, используют любую возможность, чтобы толкать, бить, щипать других, ломать игрушки и т.п. Причины агрессивности – почти всегда внешние: семейное неблагополучие, несоответствие между желаемым и возможным. Только поняв и приняв это, взрослые «догадаются», что ребенок ни в чем не виноват, и если его не будут обижать, то и он будет доброжелателен и приятен в общении. Предлагаемые игры помогают снизить степень проявления агрессивности.

**Игры на коррекцию гиперактивности** – «Найди отличия», «Ласковые лапки», «Кричалки – молчалки –шепталки», «Гвалт», «Менялки», «Разговор с руками», «Броуновское движение», «Король сказал» и др.

Нередко родителей тревожит проявление у детей несобранности, излишней активности или, напротив, замкнутости, робости, плаксивости, а часто и агрессивности. Уравновешенный, радостный ребенок вдруг становится конфликтным и беспокойным. Все это признаки внутреннего психо-эмоционального напряжения, возбуждения и чрезмерной активности нервной деятельности, следствие какой-то «детской проблемы», в которой взрослые еще не разобрались.

Самое правильное – научить такого ребенка помогать самому себе, т.е. познакомить его с методами саморегуляции. Ребенок многое может сам, а родители всегда должны быть готовы понять и успокоить его. Для этого нужно обратить внимание на следующее:

1. Ребенку необходимо спокойное окружение, защита от любых чрезмерных раздражителей. Родители и все члены семьи своими действиями постоянно должны подтверждать любовь к ребенку.

2. Следует укреплять в ребенке силы, противостоящие агрессии, которые раньше проявлялись редко (симпатия, сочувствие и т.п.) Единственным аргументом при общении с такими детьми может быть только любовь. Одна из самых больших радостей для малыша – возможность помочь взрослому, например, принести нужные вещи, подать инструменты.

3. Надо искать возможности использовать двигательную энергию и физическую силу ребенка для помощи людям. Так ребенок сможет выразить переполняющую его симпатию и участливость.

4. Способность к суждению и формированию понятий у страдающего гипервозбудимостью ребенка можно укреплять с помощью простых терапевтических упражнений.

Выполнение этих правил, дополненные играми, обеспечивает успех в преодолении гиперактивности.

**Игры для коррекции аутизма** – «Рукавички», «Щепки на реке», «Охота на тигров», «Покажи нос», «Кто я?», «Придумки», «Солнечный зайчик», «Физкультурники».

Работая с аутичными детьми, надо иметь в виду, что коррекционная работа будет продолжительной. Возможно, на первых этапах взаимодействия аутичный ребенок откажется от контакта с вами. Поэтому проводить игры необходимо только исходя из реальных возможностей. Планируя работу необходимо иметь дополнительно несколько игр, чтобы легко изменить свой план и подобрать «ключик» к ребёнку.

Наиболее сложные для аутичных детей игры — это коллективные игры, которые предполагают их включение во взаимодействие со сверстниками. Эти игры используются после проведения индивидуальной подготовительной работы и, конечно, при желании самого ребенка.

Проведение коррекционных игр с аутичными детьми требует соблюдения следующих правил:

1. Принимать ребенка таким, какой он есть.
2. Исходить из интересов ребенка.

3. Строго придерживаться определенного режима и ритма жизни ребенка.

4. Соблюдать ежедневные ритуалы (они обеспечивают безопасность ребенка).

5. Научиться улавливать малейшие вербальные и невербальные сигналы ребенка, свидетельствующие о его дискомфорте.

6. Чаще присутствовать в группе или классе, где занимается ребенок.

7. Как можно чаще разговаривать с ребенком.

8. Обеспечить комфортную обстановку для общения и обучения.

9. Терпеливо объяснять ребенку смысл его деятельности, используя четкую наглядную информацию (схемы, карты и т.п.)

10. Избегать переутомления ребенка.

**Игры, направленные на социализацию учащихся:** «Мои любимые игры.»; «У кого какой предмет?»; «За покупками в магазин»; «Строители. «Угадай, что я построил?»; «Семья»; «Шоферы и машины»; «Железная дорога»; «Летчики»; «Зоопарк»; «Праздники»; «Путешествие в Москву»; «Почта»; «Больница»; «Помогаем бабушке и дедушке».

**Игры на коррекцию эмоционально - волевой сферы:** игра «Что слышно?» (установление эмоционального контакта); игра «Волшебное зеркальце» (коррекция и развитие эмоционально-волевой сферы); игра «Пятнышки» (снятие накопившегося нервного напряжения); игра «Найди пару» (на преодоление страха темноты, одиночества, эмоционального напряжения); игра «Лисонька, где ты» (подвижная игра с правилами на развитие волевых качеств).

**Игры корректирующие негативные проявления, снижающие агрессивные импульсы, актуализирующие эмоции:** «Апельсин», «Что лишнее», «Чудесные окошки», «Дождик в лесу», «Незнайкины небылицы», «Воробушки и водители».

**Игры на расслабление и снятие напряжения:** «На волшебном острове» (саморасслабление); этюд «Неваляшка» (релаксация, чувство группы); игра «Минутка шалости» (психологическая разгрузка).

## **2.2 Игры, направленные на развитие когнитивной сферы личности**

Этот комплекс игр составляет значительную часть коррекционно-развивающей работы с детьми с умственной отсталостью с осложненным дефектом развития. Когнитивная сфера личности этой категории детей значительно отличается от особенностей познавательной деятельности детей группы нормы, что следует учитывать при постановке образовательных целей, количественном и качественном подборе предлагаемых детям игр. Не следует забывать также, что дети с различными отклонениями в состоянии здоровья (с патологией зрения, слуха, последствиями детского церебрального паралича, с проблемами интеллекта и др.) имеют разные физические возможности, и эту особенность необходимо учитывать при проведении игр.

Несмотря на множественность индивидуальных различий в отклонении от нормы и нарушений интеллекта у детей с умственной отсталостью, одной общей особенностью их интеллектуального развития является несформированность практически всех познавательных и психических процессов от простых базовых ощущений и восприятий до сложных – речи и мышления. Одна из причин этих нарушений носит физиологический характер и связана с особенностями работы периферической и центральной нервной системы. Другая не менее значимая причина – социальная и психолого-педагогическая, заключается в бедности социального окружения, педагогической запущенности, недостаточности общения ребенка с окружающим миром, ограниченностью общения и взаимодействия со взрослыми, узкостью социального пространства, наконец, с отсутствием или задержкой собственно коррекционно-развивающей работы в раннем детстве.

Частично восполнить эти и другие недостатки общего развития ребенка с умственной отсталостью, представляется возможным с помощью комплекса специальных игр.

### **Игры на развитие восприятия**

Восприятие — познавательный процесс, формирующий субъективную картину мира. Это выделение наиболее характерных для данного предмета или ситуации качеств, составление на их основе устойчивых образов и (сенсорных эталонов) и соотнесение этих образов- эталонов с предметами окружающего мира. Восприятие является основой мышления и практической деятельности, основой ориентации человека в окружающем мире, обществе.

#### 1. Восприятие формы: «Узнай предмет на ощупь»

Для проведения игры необходимо положить в плотный мешочек разные мелкие предметы: пуговицы, катушку, наперсток, шарик, кубик, конфету, карандаш и др. Задание ребенку: определить на ощупь, что это за предметы.

#### 2. Восприятие цвета: «Подбери пару по цвету»

Необходимо найти пару предметов одного цвета. В процессе игры нужно составить пять логических пар из десяти различных предметов.

#### 3. Восприятие времени: Игра основана на вопросах и ответах. Позволяет научить воспринимать такие характеристики времени как время суток, время года, течение времени (быстро, долго, часто, редко, давно, недавно, вчера, сегодня, завтра)

Вопросы ребенку:

-Какое сейчас время суток? Как ты догадался?

-Какое сейчас время года? Почему ты так думаешь?

-Что бывает чаще, день или неделя?

-Что растет быстрее цветок, дерево или человек?

4. Восприятие пространства: «Найди игрушку» Взрослый ставит игрушку в определенное место, ребенок определяет местоположение данной игрушки ( в комнате, на столе, справа/слева от...,ниже/выше... и т.д

5. Восприятие величины: Попросить ребенка расставить игрушки по величине, собрать большие и маленькие игрушки отдельно друг от друга. Сравнить карандаши по длине. Нарисовать дорожки разной длины.

### **Игры на развитие памяти**

Память ребенка – это его интерес. Она представляет собой комплекс процессов, с помощью которых человек воспринимает, запоминает, хранит и воспроизводит информацию. Неполадки на каждом из этих уровней могут вызвать затруднения в обучении. Предложенные в данном разделе игры способствуют развитию памяти ребенка, обучат логическим приемам запоминания.

Развивающая игра «Кукловод» на развитие двигательной памяти.

Вариант 1. Взрослый –«кукловод» завязывает глаза ребенку и водит его, как куклу, по несложному маршруту, держа за плечи, в полном молчании: 4-5 шагов вперед, остановка, поворот направо, 2 шага назад, поворот налево, 5-6 шагов вперед и т. д. Затем ребенку развязывают глаза и просят самостоятельно найти исходную точку маршрута и пройти его от начала до конца, вспоминая свои движения.

Вариант 2. Дети могут делать такие упражнения парами: один человек - кукловод, другой - кукла.

Развивающая игра «Пуговица»

Играют два человека. Перед ними лежат два одинаковых набора пуговиц, в каждом из которых ни одна пуговица не повторяется. У каждого игрока есть игровое поле - это квадрат, разделенный на клетки. Начиная игру выставляет на своем поле 3 пуговицы, второй игрок должен посмотреть и запомнить, где какая пуговица лежит. После этого первый игрок закрывает листком бумаги свое игровое поле, а второй должен на своем поле повторить то же расположение пуговиц. Чем больше в игре используется клеток и пуговиц, тем игра становится сложнее.

Игра «Сложи узор».

Составьте дорожку или узор из фигур (начинайте с трех-четырех элементов, когда ребенок освоится с такими заданиями, увеличьте количество). Попросите его посмотреть на дорожку (узор), потом отвернуться. Измените расположение одной фигуры (потом двух-трех). Попросите ребенка восстановить первоначальное расположение фигур на дорожках (узорах).

Усложненный вариант: уберите дорожку (узор) с поля. Предложите восстановить самостоятельно. Можно ещё раз убрать узор и предложить ребенку восстановить его с закрытыми глазами на ощупь.

Игра «Фотоаппараты» на развитие памяти и внимания.

1-ый вариант: детям на секунду показывается карточка с любым изображением, должны как можно подробнее описать его.

2-ой вариант: показывается картинка с изображением какого-либо сюжета (30 секунд), после чего дается другая, подобная первой картинка, но на ней некоторые предметы отсутствуют или заменены на что-то другое. Надо сказать, что изменилось.

Игра «Расскажи и покажи» на развитие слуховой памяти и речи. Ребенка попросят рассказать стихотворение сюжетного характера (заранее подобранное и выученное) и показать ....

Например:

Как у нашего кота,  
Шубка очень хороша,  
Как у котика усы  
Удивительной красы,  
Глаза смелые,  
Зубки белые.

### **Игры на развитие внимания**

Внимание связано с интересами, склонностями, призванием человека, от его особенностей зависят такие качества личности, как наблюдательность, способность отмечать в предметах и явлениях малозаметные, но



существенные признаки. Внимание является одним из основных условий, обеспечивающих успешное усвоение ребенком доступного для него объема знаний, умений и установление контакта со взрослым. Развитие внимания тесно переплетается с развитием запоминания, и эти игры помогут его развить.

Развивающая игра «На стол! Под стол! Стучать!» развивает слуховое внимание ребенка.

Ребенок должен выполнять словесные команды взрослого, при этом взрослый старается его запутать. Сначала взрослый говорит команду и сам ее выполняет, а ребенок повторяет за ним. Например: взрослый говорит: «Под стол!» и руки прячет под стол, ребенок за ним повторяет. «Стучать!» и начинает стучать по столу, ребенок за ним повторяет. «На стол!» – руки кладет на стол, ребенок за ним повторяет и так далее. Когда ребенок привыкнет повторять движения за взрослым, взрослый начинает его путать: говорит одну команду, а выполняет другое движение. Например: взрослый говорит: «Под стол!», а сам стучит по столу. Ребенок должен делать то, что говорит взрослый, а не то, что он выполняет.

Игра «Топ-хлоп» на развитие внимания, памяти.

Ведущий произносит фразы-понятия - правильные и неправильные.

Если выражение верное, дети хлопают, если не правильное - топают.

Примеры: «Летом всегда идет снег». «Картошку едят сырую». «Ворона - перелетная птица». Понятно, что чем старше дети, тем сложнее должны быть понятия.

«Перепутанные линии»

Прослеживание взглядом какой-либо линии от ее начала до конца, особенно когда она переплетается с другими линиями, способствует развитию сосредоточенности и концентрации внимания.

«Где что?»

Следует договориться с ребенком, что он будет хлопать в ладоши, когда услышит слово на заданную тему, например животные. После этого

взрослый должен произнести ряд разных слов. Если ребенок ошибся, игра начинается сначала.

Со временем можно усложнить задание, предложив ребенку вставить в том случае, если он услышит название растения, и одновременно с этим хлопнуть, когда услышит название животного.

#### «Зеркало»

Играть в эту игру лучше в паре. Игроки садятся или встают друг напротив друга. Один из них совершает разные движения: поднимает руки, двигает ими в разные стороны, чешет нос. Другой – «зеркало» первого.

Для начала можно ограничиться движениями рук, но постепенно усложнить игру: строить рожицы, поворачиваться и т.д. Время игры ограничивается 1-2 минутами.

Если «зеркало» сумело продержаться нужное время, оно получает один балл, а игроки меняются ролями.

#### «Пальчик»

Чем больше будет картинок, тем труднее и напряженнее (а значит, и интереснее) будет игра. Для этой игры ребенку обязательно нужен партнер — желательно сверстник. Если такого нет, роль партнера может выполнять взрослый (бабушка, дедушка, брат и пр.), который слегка подыгрывает малышу.

Перед игрой на столе раскладывается в два ряда 10-20 картинок с изображением различных предметов. Полюбовавшись картинками и уточнив название не слишком знакомых предметов, вы обращаете внимание играющих на то, что у каждого из них один палец на руке называется указательным, потому что он указывает на что-то. «В этой игре, — сообщаете вы, — указательный палец будет указывать ту картинку, которую я назову. Кто первый правильно поставит на картинку свой указательный палец, тот ее и получит».

Потом вы сажаете напротив друг друга двух играющих малышей и просите поставить указательные пальцы правых рук на самый край стола и

не поднимать их, пока они не найдут нужную картинку. Основное требование игры — искать картинку глазами, а не руками (так стимулируется умственная активность). Движение — указательный жест — является лишь последним этапом решения задачи. Ограничительное правило — держать палец у края стола — помогает ребенку удержаться от лишних движений руками.

Затем вы торжественно произносите слова: «Кто из вас раньше найдет и покажет пальчиком... ромашку (верблюда, чайник, зонтик и пр.)?» И наблюдаете, кто первым укажет нужную картинку.

### **Игры на развитие воображения**

Эти игры способствуют постепенному усвоению принципа условности и замещения одних предметов другими, развитию воображения. В таких играх дети смогут научиться одушевлять самые разные предметы. Для этих игр можно использовать практически любые предметы, они не занимают длительного времени. Для организации игр можно использовать практически любой момент из жизни ребенка.

#### **«Закорючки»**

Лучше играть вместе с ребенком. Нарисовать друг для друга произвольные закорючки, а потом поменяться листочками. Кто превратит закорючку в осмысленный рисунок, тот и победит.

#### **«Несуществующее животное»**

Если существование рыбы- молот или рыбы-иглы научно доказано, то существование рыбы-наперстка не исключено. Пусть ребенок пофантазирует: «Как выглядит рыба-кастрюля? Чем питается рыба-ножницы и как можно использовать рыбу-магнит?»

#### **«Оживление предметов»**

Необходимо предложить ребенку представить себя и изобразить новой шубой; потерянной варежкой; варежкой, которую вернули хозяину; рубашкой, брошенной на пол; рубашкой, аккуратно сложенной.

#### **«Дорисуй картинку»**

Ребенку предлагается незаконченное изображение предмета, и его просят назвать этот предмет. Если ребенку не удастся сразу опознать предмет, ему оказывается помощь в виде загадок и наводящих вопросов. После того как дети узнали предмет и представили себе его образ, они дорисовывают и раскрашивают картинки.

Предъявляемые детям незаконченные картинки могут быть выполнены по-разному: точечное изображение, схема предмета, его частичное изображение. На картинках может быть любой знакомый детям объект. Предметные изображения можно объединять в смысловые группы (например, «овощи», «одежда», «цветы» и т.д.) и использовать это упражнение при изучении соответствующей группы.

#### «Имитация действий»

Варим суп. Попросить ребенка показать, как вы моете и вытираете руки перед приготовлением пищи. Наливаете воду в кастрюлю. Зажигаете горелку газовой плиты и ставите кастрюлю на конфорку. Чистите и режете овощи, засыпаете их в кастрюлю, солите, помешиваете суп ложкой, черпаете суп поварешкой.

Показать, как надо осторожно нести чашку, наполненную горячей водой. Представить и показать: вы поднимаете горячую сковороду, передаете по кругу горячую картофелину.

#### **Игры на развитие мышления**

Мышление - одна из высших форм деятельности человека. Это социально обусловленный психический процесс, неразрывно связанный с речью. Предлагаемые игры помогут научиться детям рассуждать, сравнивать, обобщать, делать элементарные умозаключения – иными словами, самостоятельно мыслить.

#### «Бывает - не бывает»

Называете какую-нибудь ситуацию и бросаете ребенку мяч. Ребенок должен поймать мяч в том случае, если названная ситуация бывает, а если - нет, то мяч надо отбить. Ситуации можно предлагать разные: папа ушел на

работу; поезд летит по небу; кошка хочет есть; почтальон принес письмо; яблоко соленое; дом пошел гулять; туфли стеклянные и т.д.

«Угадай по описанию»

Взрослый предлагает угадать, о чем (о каком овоще, животном, игрушке) он говорит и дает описание этого предмета. Например: Это овощ. Он красный, круглый, сочный (помидор). Если ребенок затрудняется с ответом, перед ним выкладывают картинки с различными овощами, и он находит нужный.

«Что будет, если...»

Ведущий задает вопрос - ребенок отвечает.

«Что будет, если я встану ногами в лужу?»

«Что будет, если в ванну с водой упадет мячик? Палка? Полотенце? Котенок? Камень?» и так далее. Затем меняйтесь ролями.

«Неоднозначные ответы»

Заранее обдумайте вопросы, на которые возможны неоднозначные ответы. Когда ребенок ответит на ваши вопросы, возможно вы будете очень удивлены. Такого ли ответа вы от него ожидали?

Маленькие примеры:

«Шерсть у нашей кошки очень...» ;

«Ночью на улице очень...»;

«У людей есть руки, для того чтобы ...»;

«Я заболел потому, что ...»

«Что на свете колючее?»

Попробуйте вспомнить вместе с ребенком, что на свете есть колючего? Иглы у ели и ёжика, швейные иголки и булавки, шипы роз и шиповника, папин подбородок.... Назовите несколько колючих объектов, возможно ребенок добавит к ним другие. Например, назовите сами ёлку, ёжика, иглы и булавки. А когда гуляете в парке или в лесу найдите колючие растения, покажите ребенку шипы. Для чего они нужны растению? Наверняка, ребенок вспомнит вашу игру и сам добавит находку к категории «колючих вещей».

Можно поиграть и с другими свойствами. «Что на свете холодное?», «Что на свете круглое?», «Что на свете липкое?». Только слишком много сразу свойств не спрашивайте. Лучше что-то одно. Главное, чтобы ребенок запомнил принцип и включал в группу, допустим, «колючих вещей» все новые и новые объекты.

### **2.3 Игры, направленные на оздоровление и психическое развитие**

Категорию этих игр в основном входят подвижные игры. Положительный эффект этих игр обусловлен тем, что подвижная игра активизирует все системы организма: кровообращение, дыхание, зрение, слух, она приносит ребенку положительные эмоции. Все это вместе взятое и позволяет говорить об оздоровительном эффекте подвижных игр. Для ребенка с нарушением в развитии крайне важно, из каких двигательных действий состоит игра, с какой интенсивностью (напряженностью) она проводится, как отвечает на полученную нагрузку организм. Поэтому при подборе игр необходимо учитывать характер и глубину дефекта, реальные двигательные возможности ребенка и его индивидуальную реакцию на физическую нагрузку. Важно, чтобы величина нагрузки была доступной для ребенка и не вызывала у него перенапряжения. Содержание и дозировка нагрузки должны предусматривать постепенность усложнения игр, чередование их по направленности, интенсивности и продолжительности, что стимулирует постоянный интерес к игровой деятельности.

Качество организации и проведения игры – от выбора до ее окончания – зависит от психологической готовности взрослого к этой деятельности, его педагогических знаний, опыта и умения общаться с детьми. Искренность и доброжелательность, жизнерадостность и открытость, сопереживание и умение помочь, заметить успехи – вот те качества, которые притягивают детей, вызывают их симпатию и уважение к взрослому, а иногда являются главным мотивом участия в игре. На психофизическое развитие ребенка большое влияние оказывает общение с тем взрослым, к которому он эмоционально привязан, с которым ему нравится общаться. Именно в игре

создаются необходимые условия для возникновения и развития таких отношений.

#### «Зоопарк»

Все участники по очереди показывают движения, характерные для задуманного ими по условиям игры животного. Остальные пытаются отгадать. Затем участники объединяются в подгруппы по 2-3 человека. Ведущий, указывая на любую подгруппу, дает название животного. Участники, не сговариваясь, вместе изображают одно названное животное. Далее подгруппа также может изобразить какое-либо животное, а другие участники отгадывают – какое.

#### «Узнай по голосу»

Игра проводится в спортзале или на игровой площадке. Все играющие, взявшись за руки, образуют круг, водящий стоит в центре. Игроки по сигналу водящего начинают двигаться по кругу вправо (влево), приговаривая:

Мы немножко порезвились,  
По местам все разместились.  
Ты загадку отгадай,  
Кто назвал тебя, узнай.

С последними словами все останавливаются, и игрок, до которого во время движения по кругу водящий дотронулся рукой, называет его по имени изменённым голосом, так, чтобы тот его не узнал. Если водящий узнает игрока, они меняются ролями, если же он ошибся, то продолжает водить.

#### «Догоняй мяч»

Игра проводится на игровой площадке. Все играющие образуют круг. Двум играющим, стоящим в кругу через 3-4 игрока друг от друга, выдается по мячу. По сигналу водящего играющие стараются как можно быстрее передавать мячи игроку справа, с тем, чтобы один мяч догнал другой. Когда это произойдет, игра начинается снова.

#### «Догони колокольчик»

Площадку для игры следует обозначить осязательными ориентирами. Из числа играющих выбирают две пары водящих. Одному из игроков дают в руки колокольчик. Игрок с колокольчиком убегает от водящих, а те стараются окружить его, сомкнув руки. Это может сделать одна или обе пары водящих. Игрок с колокольчиком в момент опасности имеет право передать (но не бросить) колокольчик кому-либо из участников игры. Пойманный игрок и тот, от которого он перед этим принял колокольчик, заменяют одну из пар водящих. Колокольчик вручают наиболее ловкому игроку, и игра продолжается.

*Вариант (игра для слабовидящих и зрячих):*

*Вместо колокольчика используется колпак на голову. Ловить можно только того, у кого колпак на голове. Такая игра будет называться «Берегись, Буратино!».*

*«Запрещенный цвет»*

По игровой площадке разбрасываются геометрические фигуры. Ведущий называет цвет (например, красный). По сигналу все играющие должны собрать как можно больше фигур указанного цвета. Выигрывает тот, у кого их больше.

*Варианты*

- 1. Собрать только круги (цвет не имеет значения).*
- 2. Собрать треугольники красного цвета.*
- 3. Собрать как можно больше любых фигур, кроме зеленых.*

Возможны и другие варианты.

*«Веревочка»*

Каждому игроку ведущий раздает по веревке и дает команде задание – «нарисовать» определенную фигуру, например: лесенку, змейку, человечка, домик, кораблик, елочку и т.п. Выигрывает команда, наиболее точно изобразившая заданное.

*«Поймай мяч»*



Играющие располагаются по кругу. Водящий находится в центре. Подбрасывая вверх мяч, он называет имя игрока. Названный игрок должен поймать мяч. Если он поймал его, то возвращается на свое место, если же не поймал, то меняется местом с водящим. Побеждает тот, кто меньше всех был водящим.

#### «Что пропало»

На игровой площадке ведущий раскладывает 4-5 предметов. Дети в течении одной минуты рассматривают предметы, стараясь их запомнить. Затем по команде дети становятся спиной к игровой площадке, а ведущий в это время убирает один из предметов. Дети поворачиваются и называют пропавший предмет. Выигрывает тот, кто ошибется меньшее количество раз.

#### *Варианты*

- 1. Увеличить количество предметов.*
- 2. Уменьшить время запоминания предметов.*
- 3. Убрать два предмета.*

#### «Узнай друга»

Одной половине детей завязывают глаза и дают им возможность походить по игровой площадке. Далее им предлагается, не снимая повязки, найти и узнать друг друга. Узнавать можно с помощью рук – ощупывая волосы, одежду. Затем, когда друг узнан, игроки меняются ролями.

*Вариант: если игрок не может узнать другого ребенка при помощи ощупывания, можно предложить попытаться узнать его по голосу.*

#### «Сидячий футбол»

Дети сидят на полу, ноги согнуты в коленях и прижаты к животу. Одна шеренга располагается лицом к другой на расстоянии 2,5-3 метров.

Игрок движением ног вперед отбрасывает мяч сидящему напротив ребенку, тот ловит его руками, а затем ногами резко откатывает мяч своему партнеру. За неточный бросок мяча команда получает штрафное очко. Выигрывает команда, получившая меньше штрафных очков.

#### *Варианты*

- 1. Ловить отбрасываемый мяч ногами.*
- 2. Прокатывать и ловить мяч только одной ногой.*
- 3. Сшибать мячом кегли, которые ставят на равном расстоянии между командами; за каждую сбитую кеглю команда получает призовое очко.*

#### *«Ходим в шляпах»*

Играющие стоят. Детям кладут на голову легкий груз – «шляпу». Проверив осанку детей (голова прямо, плечи на одном уровне, параллельны полу, руки спокойно лежат вдоль туловища), ведущий дает сигнал к ходьбе. Дети должны ходить обычным шагом по комнате или площадке, сохраняя правильную осанку. Выигрывает тот, у кого «шляпа» ни разу не упала и при этом он не нарушил осанку.

#### *Варианты*

- 1. Детям предлагается не ходить, а пританцовывать.*
- 2. Пройти по извилистой линии, начерченной на полу мелом.*
- 3. Пройти по гимнастической скамейке или переступить через разные предметы на полу или на площадке (кегли, кубики, небольшие игрушки, камешки, шишки и т.п.).*

#### *«Метание мешочков»*

Дети становятся в круг. В центре круга лежит обруч (веревка в форме круга). В руках у детей мешочки. После того как ведущий произносит: «Бросай!», все дети бросают свои мешочки. Ведущий отмечает, чей мешочек упал точно в круг. Задание повторяется 10 раз. Выигрывает тот, у кого больше точных попаданий.

*Вариант: каждый из играющих (поочередно) становится на линию, прочерченную на расстоянии 3-4 метров от стула, и бросает на него один за другим три мешочка так, чтобы все они остались лежать на стуле. Затем он передает мешочки следующему, который так же бросает их, и т.д. Выигрывает тот, у кого больше точных попаданий.*

#### *«Солнышко»*

В центре начерчен круг. Все играющие делятся на пять команд и выстраиваются боком к центру круга. Получается своеобразное солнышко с лучами. Каждый луч – команда. Игроки, первые от центра круга, держат в руках эстафетные палочки. По сигналу они бегут по кругу и передают эстафету игроку, стоящему теперь первым в своей команде. Прибежавший встает в шеренгу на место ближе к центру. Когда начинавши игру окажется с краю и получит эстафетную палочку, он поднимает ее, показывая, что команда закончила игру.

#### «Бездомный щенок»

Стулья ставят по кругу, сиденьями наружу. Участники игры, стоящие по кругу с внешней стороны, по сигналу бегут вправо (влево). По свистку каждый старается занять место, но, поскольку стульев меньше, один игрок остается без места. Он выбывает, а из круга убирают еще один стул. Выигрывает тот, кто остается последним.

#### «Мяч по кругу»

Играющие образуют круг и рассчитываются на первый-второй. Первые номера – одна команда, вторые номера – другая. Два рядом стоящих игрока – капитаны, в руках у них по мячу. По сигналу капитаны передают мяч по кругу игрокам своей команды, то есть через одного. Мяч должен как можно быстрее вернуться к капитану.

#### «Эстафета с обручем»

Играющие образуют круг по пять человек, они выстраиваются шеренгами друг против друга. Расстояние между игроками в командах 1,2-2 шага. Первому (капитану) в каждой команде дают обруч. По свистку капитаны пропускают обруч сверху вниз через себя, опускают его, а затем передают соседнему игроку. Тот делает то же самое, передает третьему и т.д.

#### «Сбей кеглю»

Перед каждым участником на расстоянии 2-3 метров стоят предметы: кегли, кубики, игрушки. Необходимо сбить предмет, прокатив мяч по полу. Выигрывает тот, кто сбил предметы большее число раз.

«Шишки, желуди, орехи»

Играющие встают по трое, один за другим, лицом к центру, где стоит водящий. Первые в тройках – «шишки», вторые – «желуди», третьи – «орехи». По сигналу водящий произносит любое из трех названий, например «орехи». Все играющие «орехи» должны поменяться местами. Водящий стремится встать на любое освободившееся место. Если ему это удастся, то игрок, оставшийся без места, становится водящим. Можно выкрикнуть два названия и даже три. Побеждает тот, кто ни разу не был водящим.

Предложенный комплекс игр, безусловно не ограничивает использование педагогом других игровых упражнений, но позволяет ориентироваться в их выборе в зависимости от конкретных целей, задач, ситуаций, складывающихся в ходе образовательного процесса. Вполне допустимо со стороны педагога проявление самостоятельности, творчества, индивидуального подхода, что в совокупности обеспечивает успешность коррекционно-развивающей работы с детьми, имеющими существенные отклонения в интеллектуальном развитии

### **3. Методические рекомендации по реализации образовательной программы «Игра (игротерапия)»**

Учебному предмету «Игра, игротерапия» не случайно, отведено место в программе воспитания и обучения, детей с нарушением интеллекта. Тем самым подчёркивается значение этой деятельности для обогащения детского развития, коррекции и компенсации разнообразных дефектов в психике аномального ребёнка.

Как отмечалось, игровая деятельность считается наиболее сложной, но и наиболее значимой для личностного развития детей с нарушением интеллекта при вхождении их в мир социальных отношений. От правильного руководства игрой зависит успех в выполнении игровых действий, формирование умения детей жить в едином коллективе, развитие

кругозора и речи детей. Эффективность игротерапии как одного из действенных средств коррекционно-развивающей образовательной деятельности в работе с детьми, имеющими сложные дефекты и существенные отклонения в интеллектуальном развитии, обусловлена тем, что она выполняет ряд значимых функций:

1. Коммуникативную - установление эмоционального контакта, объединение учащихся в коллектив;
2. Релаксационную - снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему;
3. Воспитательную - психотренинг и психокоррекция проявлений личности в игровых моделях жизненных ситуаций;
4. Развивающую - развитие психических процессов и функций (памяти, внимания, восприятия и т.д.), двигательной сферы;
5. Обучающую - обогащение информацией об окружающем мире.

Предлагаемая образовательная программа учебного курса «Игра (игротерапия)» разработанная на основе коррекционно-развивающей программы И.М. Бгажноковой [1], обеспечивает реализацию этих функций. Программа имеет конкретные цели, задачи, требования к образовательным результатам; к учебно-методическому обеспечению, на основанных на ведущих принципах коррекционно-развивающей и образовательно-воспитательной деятельности.

### **3.1 Цели, задачи и принципы разработки содержания образовательной программы «Игра (Игротерапия)»**

Целью программы «Игра, (игротерапия)» является создание условий для формирования игровых навыков детей, оптимизации коммуникаций в сфере «ребенок-взрослый», повышение уровня социальной компетентности ребенка в его взаимодействии со сверстниками, развитие способности эмоциональной саморегуляции и достижения эмоциональной устойчивости за счет осознания ребенком (с помощью взрослого) своих эмоций, чувств и

переживаний; повышение степени самопринятия и формирование чувства «Я».

В 3 классе уроки распределены по блокам и спланированы по мере усложнения материала. Главенствующее значение отводится ролевым играм с направляющей помощью педагога и играм на коррекцию эмоционально-волевых и поведенческих характеристик ребенка. Программа делает особый акцент на поэтапное освоение ребенком с нарушением интеллекта сложного механизма ролевой игры. На занятиях по данному курсу прослеживаются четкие связи с другими предметами образовательного цикла: «Устная речь», «Живой мир», «Музыка, пение (танец)», «Танец», «Занимательный труд», «Изобразительное искусство», «Математика», «Чтение».

Это позволяет детям закрепить тему, изученную на уроке в игровой ситуации, способствуя обогащению детского развития, коррекции и компенсации разнообразных психических нарушений.

**Программа решает следующие коррекционно-воспитательные задачи:**

1. Развитие познавательной сферы ребенка.
2. Развитие эмоционально-волевой сферы.
3. Формирование коммуникативных навыков.
4. Формирование навыков культурного поведения.
5. Обогащение представления об окружающем мире,
6. Развитие двигательной сферы, в том числе мелкой моторики.
7. Профилактика страхов и отрицательных эмоций.

Решение этих задач обеспечивается соблюдением ведущих зон, а именно:

- учёт зоны ближайшего развития ребёнка при использовании методов, приёмов, создания оптимальных условий для организации образовательно-воспитательного процесса;

- принцип компенсаторной направленности (обучение направлено на возмещение недоразвитых или нарушенных функций путём исправления или перестройки частично нарушенных функций);
- определение оптимального содержания образовательно-воспитательного процесса;
- один из главных принципов работы с обучающимися данной категории воспитывающий характер обучения;
- наглядности и практической направленности;
- расширения социальных связей; развития коммуникативной функции речи;
- целостности и комплексности коррекционно-развивающей работы.

Особое внимание при реализации предлагаемой образовательной программы следует обратить на принципы индивидуального и дифференцированного подхода, соблюдение которого позволяет успешно реализовывать обозначенные выше принципы. Собственно говоря, этот принцип входит как обязательный составляющий компонент всей коррекционно-развивающей работы с детьми. Реализация этого принципа требует проведения диагностического обследования с целью более точного определения особенностей развития каждого ребенка, позволяющего педагогу использовать соответствующие игровые технологии.

Исследование сформированности уровня игровой деятельности учащихся с умственной отсталостью, особенно важно в начале школьного образования. Ведь именно в этот период закладываются основы дальнейшей успешности детей с нарушениями интеллекта.

### 3.2 Примерные требования к умениям и знаниям обучающихся с умственной отсталостью

Коррекция поведенческих и эмоционально-личностных нарушений будет настолько эффективной, насколько она учитывает уникальность и неповторимость ребенка на основе выявления природы психологических трудностей конкретного ребенка и выбора соответствующих данному индивидуальному случаю способов и методов работы.

Использование игровых технологий всегда предполагает создание мини-групп, отбирающихся с учетом индивидуальных различий и особенностей общего психического развития детей. Этот дидактический принцип предполагает обязательную дифференциацию детей на группы. К *первой группе* относятся учащиеся с быстрым и средним темпом работоспособности, имеющие достаточный уровень организации при выполнении работы и умеющие перенести полученный опыт в новые условия. К окончанию учебного года они, как правило, показывают хорошие результаты. Поэтому требования к знаниям и умениям учащихся этой группы выше – первый уровень.

Во вторую группу следует включать учащихся со сниженным темпом работоспособности, испытывающих затруднения в освоении материала, со слабой концентрацией внимания и низким уровнем самоконтроля, которые нуждаются в постоянной помощи учителя. К окончанию учебного года, они показывают незначительную динамику. Поэтому требования к знаниям и умениям учащихся этой группы должны соответствовать их реальным возможностям – второй уровень

При комплектовании дифференцированных групп можно ориентироваться на приведенные ниже примерные требования к знаниям и умениям обучающихся с умственной отсталостью 3 классов



## **Примерные требования к умениям и знаниям обучающихся 3 класса:**

### **Учащиеся должны знать:**

#### **1 уровень**

- разнообразные приемы предметных, сюжетно-ролевых, подвижных и театрализованных игр;

- предметы санитарии и гигиены и правила их использования;
- правила общения с детьми и взрослыми;
- социальные нормы поведения
- правила ролевого поведения
- способы построения сюжета

#### **2 уровень**

- приемы условных действий с игрушками и различными предметами;
- предметы санитарии и гигиены и правила их использования;
- правила общения с детьми и взрослыми;
- правила поведения в социуме

### **Учащиеся должны уметь:**

#### **1 уровень**

- с помощью педагога до начала игры определять тему, сюжет, распределять роли;

- согласовывать игровые действия с принятой ролью;
- использовать различные предметы-заместители, осуществлять воображаемые действия и принимать воображаемые игровые действия других играющих;

- под руководством педагога создавать игровую обстановку (устраивать комнату для кукол, обстановку магазина, почты, гаража и т.п.);

#### **2 уровень**

- с помощью педагога во время игры определять тему, сюжет;
- с помощью педагога согласовывать игровые действия с принятой ролью;

- правильно использовать различные предметы быта;
- под руководством педагога создавать игровую обстановку (устраивать комнату для кукол, обстановку магазина);

Коррекционно-развивающая работа в любом ее виде и в любых ее формах предполагает диагностическое обследование детей, а в некоторых случаях и воспитывающих их взрослых (родителей или законных представителей). Применительно к целям и задачам образовательно-воспитательной программы «Игра. Игротерапия» достаточно информативными являются следующие диагностические методики.

### *Диагностические методики детей*

В диагностические процедуры, позволяющие выявить индивидуальные особенности развития детей, целесообразно включать наблюдение, беседу, рисуночные техники.

#### **Наблюдения.**

Прежде чем приступить к обучению игре, педагог выявляет состояние игровой деятельности каждого ребенка в начале учебного года. В привычной для ребенка обстановке, например в игровой комнате, нужно предоставить ему право самостоятельно, без чьего-либо вмешательства играть в предложенные игрушки. Педагог только присутствует при игре ребенка, фиксируя каждое его действие. В ходе наблюдения необходимо отмечать:

1) проявляет ли ребенок интерес к игрушкам, какой характер носит этот интерес, является ли он разлитым (играет всеми игрушками, переходя от одной к другой) или избирательным (выбирает одну-две игрушки и совершает с ними определенные действия), насколько устойчив интерес ребенка к игрушкам и действиям с ними (длительно ли играет с каждой игрушкой или быстро прекращает игру), являются ли производимые им действия подлинно игровыми или носят формальный характер;

2) адекватность употребления игрушек в ходе игры (неадекватными называются действия, не диктуемые логикой игры: засовывание куклы в духовой шкаф игрушечной плиты, укладывание стола в кукольную постель);

3) характер игры. Подробно фиксируя все игровые действия ребенка, педагог делает вывод о их характере: являются ли они манипуляцией, процессуальными или сюжетными. Манипуляцией называются такие игровые действия с предметами, которые не являются специфическими игровыми и характерными для данного предмета (рассматривание, ощупывание, постукивание, поворачивание и т.п.).

К процессуальным действиям относятся действия, не направленные на конечный результат. Ребенок получает удовольствие от самого процесса их осуществления (бесцельное катание машины, бесконечное одевание и раздевание куклы). По сравнению с манипуляцией эти действия представляют собой более высокий уровень развития игры.

В отличие от процессуальной игры игра с элементами сюжета является более целенаправленной. Ребенок действует осмысленно, производимые им действия связаны между собой. В ходе игры ребенок использует предметы - заместители при отсутствии необходимых игрушек (например, палочку вместо ложки, кубик вместо мыла) и осуществляет действия с воображаемыми объектами, что характерно для сюжетной игры.

4) анализ речи ребенка во время игры. Это позволяет сделать вывод о том, какова была ее роль по отношению к игровым действиям, составляла ли она с игрой единое целое, способствовала ли ее развитию.

Продолжительность игры обязательно хронометрируется.

Результаты индивидуального обследования игры ребенка позволяют сделать общее заключение о ее состоянии. Это заключение обязательно должно быть в личном деле. Желательно также сохранить протокол первичного обследования, в котором будет отражена общая картина игры ребенка при поступлении в группу специального детского сада.

Для того, чтобы сделать окончательные выводы относительно игровых умений детей, следует провести целенаправленное наблюдение за их совместными играми, в процессе которого педагогу удастся выявить индивидуальные особенности поведения детей.

Наблюдения показали, что игровые навыки учащихся сформированы неоднородно. Некоторые дети играют в одиночку из-за трудностей в общении: это дети с дефектами речи, малоактивные, замкнутые, плохо адаптирующиеся к условиям школьного учреждения. Они склонны к уединению, без желания отвечают на вопросы, прекращают игру и прячут игрушки, когда к ним подходят другие дети или учитель. Включенная в игру речь таких детей очень тихая. Репертуар игр всех детей разнообразием не отличался. Инициатива по организации игры в основном принадлежала одним и тем же детям. Разделение детей в играх происходило по половому принципу: мальчики играют с мальчиками, девочки с девочками. Совместных игр с участием, как мальчиков, так и девочек нет. Стоит отметить, то факт, что часть детей находятся на уровне ниже среднего. Эти дети осуществляют условные действия с игрушками. Данные дети вступают только в кратковременное взаимодействие со сверстниками, совместной игре предпочитают одиночную.

Бедность и примитивность игры отражаются на коммуникативном развитии детей. Школьники, не умеющие играть, не способны содержательно общаться, заниматься совместной деятельностью, не умеют продуктивно разрешать возникающие конфликты. В результате нарастают проявления агрессивности, отчужденности, враждебности по отношению к сверстникам. У детей с умственной отсталостью часто возникают различные конфликты эмоциональной и волевой сферы, которые отражаются на учебном процессе в целом и нуждаются в своевременной коррекции, а игра и игротерапия являются лучшим методом, избавляющим от психотравмы, позволяющим пережить травмирующие жизненные обстоятельства в облегчённой форме.

### **Беседа.**

Как диагностическая процедура беседа обычно всегда дополняет наблюдение. Особенность ее в том, что она позволяет получить более точную информацию при условии правильно сформулированных вопросов

- Любишь ли ты играть?
- Где тебе больше нравится играть: дома, в группе, на прогулке?

Почему?

- В какие игры ты играешь?
- В какие игры ты любишь больше всего играть и почему?
- В какие игры ты хотел бы играть?
- Что ты делаешь в играх?
- Что ты больше всего любишь делать в играх и почему? Что бы ты

хотел делать в играх?

- Кем ты бываешь в играх?
- Кем ты чаще всего бываешь в играх и почему?
- Кем ты любишь быть в играх и почему?
- Кем бы ты хотел быть?
- Какие у тебя есть игрушки?
- Какие из них любимые и почему?
- Как ты с ними играешь?
- В какие игры?
- Какие игрушки ты бы хотел иметь и почему?
- Как бы ты с ними играл?
- С кем ты чаще всего играешь и почему?

**Анализ игровой деятельности осуществляется по 7 критериям:**

- Распределение ролей;
- Основное содержание игры;
- Ролевое поведение;
- Игровые действия;
- Использование атрибутики и предметов-заместителей;

- Использование ролевой речи;
- Выполнение правил.

Каждый критерий оценивался по 4 уровням.

1 уровень — низкий,

2 уровень — ниже среднего,

3 уровень — средний,

4 уровень — высокий.

#### 1) Распределение ролей

1 уровень — отсутствие распределения ролей; роль выполняет тот, кто «завладел» ключевым атрибутом (надел белый халат — врач, взял поварешку — повар).

2 уровень — распределение ролей под руководством взрослого, который задает наводящие вопросы: «Какие роли есть в игре? Кто будет играть роль Белочки? Кто хочет быть Лисичкой?» и т. д.

3 уровень — самостоятельное распределение ролей при отсутствии конфликтных ситуаций (например, когда одну роль желают играть 2 и более человек). При наличии конфликта игровая группа либо распадается, либо дети обращаются за помощью к воспитателю.

4 уровень — самостоятельное распределение ролей, разрешение конфликтных ситуаций.

#### 2) Основное содержание игры

1 уровень — действие с определенным предметом, направленное на другого («мама» кормит дочку-куклу, неважно, как и чем).

2 уровень — действие с предметом в соответствии с реальностью.

3 уровень — выполнение действий, определяемых ролью (если ребенок играет роль повара, то он не будет никого кормить).

4 уровень — выполнение действий, связанных с отношением к другим людям. Здесь важно, к примеру, не чем «мама» кормит ребенка, а «добрая» она или «строгая».

#### 3) Ролевое поведение

1 уровень — роль определяется игровыми действиями, не называется  
2 уровень — роль называется, выполнение роли сводится к реализации действий.

3 уровень — роли ясно выделены до начала игры, роль определяет и направляет поведение ребенка.

4 уровень — ролевое поведение наблюдается на всем протяжении игры.

#### 4) Игровые действия

1 уровень — игра заключается в однообразном повторении 1-го игрового действия (например, кормление).

2 уровень — расширение спектра игровых действий (приготовление пищи, кормление, укладывание спать), игровые действия жестко фиксированы.

3 уровень — игровые действия многообразны, логичны.

4 уровень — игровые действия имеют четкую последовательность, разнообразны, динамичны в зависимости от сюжета.

#### 5) Использование атрибутики и предметов-заместителей

1 уровень — использование атрибутики при подсказке взрослого.

2 уровень — самостоятельное прямое использование атрибутики (игрушечная посуда, муляжи продуктов, флакончики от лекарств и т. д.).

3 уровень — широкое использование атрибутивных предметов, в том числе в качестве заместителей (игрушечная тарелка как прицеп к грузовику, кубики как продукты и т. д.); на предметное оформление игры уходит значительная часть времени.

4 уровень — использование многофункциональных предметов (лоскутки, бумага, палочки и т. д.) и при необходимости изготовление небольшого количества ключевых атрибутивных предметов. Предметное оформление игры занимает минимальное время (если, например, нет посуды, могут быть использованы листы бумаги, ладошки или просто ее обозначение жестом).

## 6) Использование ролевой речи

1 уровень — отсутствие ролевой речи, обращение к играющим по имени.

2 уровень — наличие ролевого обращения: обращение к играющим по названию роли («дочка», «больной» и т. д.). Если спросить играющего ребенка: «Ты кто?», назовет свое имя.

3 уровень — наличие ролевой речи, периодический переход на прямое обращение.

4 уровень — развернутая ролевая речь на всем протяжении игры. Если спросить играющего ребенка: «Ты кто?», назовет свою роль.

## 7) Выполнение правил

1 уровень — отсутствие правил.

2 уровень — правила явно не выделены, но в конфликтных ситуациях правила побеждают.

3 уровень — правила выделены, соблюдаются, но могут нарушаться в эмоциональной ситуации.

4 уровень — соблюдение заранее оговоренных правил на всем протяжении игры.

## **Рисуночная методика «Я играю»**

Цель: выявление детей группы риска (с негативным отношением к сверстникам, дезадаптацией). Детям предлагается нарисовать себя в ситуации игры.

- Вы все любите играть. Какие игры вы знаете? Какие у вас любимые игры? Назовите свои любимые игрушки?

Сегодня мы будем рисовать то, как мы играем в наши любимые игры. Каждый возьмет простой карандаш и нарисует на листе бумаги, как и с кем он любит играть. Затем этот рисунок мы раскрасим цветными карандашами.



Источники для интерпретации: Н.Г. Лусканова «Методы исследования детей с трудностями в обучении». Методические рекомендации. Издательство: Фолиум 1993 г.

### **Диагностическая методика «Понимание специфики ситуации детьми»**

Методика направлена на выявление уровня развития регуляторных способностей (способности детей распознавать различные ситуации, связанные с пребыванием в обществе, и определять правила поведения в них).

#### **Материал**

Пары картинок с изображением ситуаций, связанных с пребыванием детей в общественных местах (по количеству детей). На одной картинке изображена ситуация, в которой все дети ведут себя в соответствии с правилом, на другой – кто-нибудь нарушает его (рис 1;2). Карандаши.

#### *Инструкция к проведению*

Посмотрите внимательно на картинки. Отметьте ту, на которой все дети ведут себя правильно.



Рис. 1



Рис.2

Аналогичное задание дети выполняют со следующей парой картинок.

#### **Оценка**

3 балла – ребенок правильно отметил обе картинки.

2 балла – ребенок правильно отметил одну картинку.

1 балл – ребенок неправильно отметил обе картинки.

#### **Интерпретация**

Оценку 3 балла получают дети, которые хорошо распознают различные ситуации, вычленяют правило поведения в них, представляют, какое поведение связано с соблюдением правила, а какое – с его нарушением.

Оценку 2 балла получают дети, которые распознают не все ситуации, предполагающие действие по определенным правилам. Они могут не замечать нарушение правила или не знать самого правила поведения в отдельных ситуациях.

Оценку 1 балл получают дети, которые, как правило, не распознают ситуации, в которых следует действовать по определенным правилам, не вычленяют самого правила.

### **Диагностические методики для воспитывающих взрослых (родители и законных представителей)**

#### **Рисунок «Я и мой ребенок»**

**Цель:** выявить отношение каждого воспитывающего взрослого к ребенку, позицию взрослых во взаимодействии с ребенком.

**Процедура тестирования:** проводится индивидуально. Перед испытуемым кладется лист бумаги А4, цветные карандаши, простой карандаш, ластик. Время рисования не ограничено. Педагог-психолог ведет протокол наблюдения, в котором отмечает последовательность рисования, стирания, перерисовки, высказывания рисующего, его эмоциональные реакции, паузы больше 15 с.

**Инструкция:** перед вами лежит лист бумаги и карандаши. Пожалуйста, нарисуйте рисунок на тему «Я и мой ребенок» (для родителей) или «Я и ребенок» (для других взрослых с обозначением имени ребенка).

**Интерпретация результатов – источник:** Г.Г. Филиппова «Психология материнства» Издательство института психотерапии, 2002 г.

#### **Анкета опроса для педагогов по выявлению факторов и причин нарушений поведения детей**

1. Часто ли возникают конфликты среди детей?

2. Общение ребенка со сверстниками проходит только в школе?
3. Имеются ли в классе обособленные дети, с которыми остальные общаются не охотно?
4. Есть ли в классе «заводилы», лидеры?
5. Имеет место среди детей разделение на группы?
6. Проводите ли Вы профилактические мероприятия по предупреждению нарушений в поведении детей?

Структуру конкретного занятия определяет педагог, исходя из темы, целей, задач занятия и подобранного учебного, дидактического и игрового материала. Но общая схема занятия, как правило, включает в себя организационный, основной и заключительный этапы. В приведенной ниже таблице, кроме этапов, обозначены их назначение, основные процедуры и примерное планируемое время.

### **3.3 Учебно-методическое обеспечение и календарно-тематическое планирование предмета «Игра (Игротерапия)»**

Учебно-методическое обеспечение программы «Игра, (игротерапия)» наряду с общими дидактическими требованиями имеет и некоторые особенности, обусловленные и спецификой предмета, и особенностями психического развития учащихся 3-го класса, на которых эта программа рассчитана.

Подбирая и постепенно накапливая дидактический материал следует иметь в виду, что главная цель работы педагога по предмету «Игра, (игротерапия)» состоит в том, чтобы в процессе обучения у ребенка сформировался сложный механизм игры, включающий в себя на высших ступенях ее развития воображаемую ситуацию, действия с предметами-заместителями, ролевое поведение.

Занятия по обучению игре следует проводить не в кабинете, а в игровом уголке, где дети чувствуют себя более свободно и непринужденно.

Педагог при этом должен выступать для детей не в качестве передатчика определенных знаний и умений, а как более опытный товарищ по игре, который много умеет и может этому научить их.

В разных возрастных группах педагог ведет себя с детьми по-разному в зависимости от того, какая задача решается им на данном этапе. Поскольку первоначальное обучение ставит задачу формирования у детей активного интереса к игрушкам и действиям с ними, педагог является на занятиях организатором детской деятельности, от него исходит инициатива и в выборе игрушек, и в осуществлении действий с ними.

В 3 классе в обучении игре детей позиция педагога несколько меняется. Теперь задача педагога - сформировать у детей умение перевоплощаться в образы игровых персонажей, использовать для этого разнообразные игровые приемы и средства. Учитывая то, что дети приобрели уже игровой опыт и способны к самостоятельному развертыванию игры, педагог берет на себя функции партнера, старшего товарища. Обучая детей различным приемам, новым способам игры, педагог не должен забывать о том, что для детей игра остается игрой, что обучение должно составлять органичную часть игры.

Организуя обучение детей с осложненным дефектом игре, педагог должен учитывать как общие для всей этой категории детей особенности деятельности, так и их индивидуальные качества. Объединить детей в большие коллективы (более трех человек) не всегда представляется возможным. Трудно порой преодолеть их различие в поведении, в проявлении личностных особенностей и т.п. Поэтому следует проявить особое внимание к формированию правильных взаимоотношений детей в процессе игры. Внимательно наблюдая за детьми, педагог различает среди них лидеров, склонных к постоянному выступлению в играх в качестве ведущих.

Особое внимание педагога должно быть направлено на пассивных, вялых детей. Следует всячески поощрять инициативы этих детей, стремиться

к тому, чтобы они налаживали контакты с остальными участниками игры. Педагог должен ободрять их, замечать малейший успех, обращать на него внимание товарищей по группе. Обязательно надо поручать таким детям ведущие роли в играх, помогая им в случае необходимости.

Важным моментом в обучении игре детей с осложненным дефектом является усвоение ими логики развития игрового сюжета, состоящей в том, что одно действие является подготовительным по отношению к другому. Для этого целесообразно использовать два вида работы. Во-первых, наблюдение и установление последовательности бытовых действий в повседневной жизни, в процессе режимных моментов. После того, как дети, к примеру, вымыли руки и должны приступить к еде, педагог обращает их внимание на то, что они сначала вымыли руки, а потом садятся есть; подготавливая детей ко сну, заостряет их внимание на то, что они сейчас разделись, надели пижамы (ведь нельзя ложиться в постель в платье), а потом лягут в свои кроватки.

Во-вторых, выполнение детьми таких игровых действий, которые требуют от них предварительной подготовки. Например, взрослый предлагает ребенку: «Давай выкупаем твою «дочку». Что нужно для этого сделать?». Под руководством педагога ребенок перечисляет все игровые действия, которые нужны для подготовки к купанию, а затем переходит к их осуществлению. Применение указанных методических приемов позволяет научить детей с осложненным дефектом правильно соединять отдельные игровые действия в логически связанную цепочку

Время от времени в игру необходимо вводить новые игрушки. Перенос ранее усвоенных действий на новые игрушки или другую, пусть сходную, но не тождественную обстановку особенно важен для детей с осложненным дефектом, так как он обогащает и разнообразит их игры, закрепляет приобретенные ранее игровые умения и навыки, способствует преодолению стереотипности, характерной для их мышления и деятельности.

Обучая детей умению играть, педагог должен стремиться к тому, чтобы ребенок строил свои игры не только на основе показа педагога, но черпал материал для них из повседневной жизни.

Однако умственно отсталые дети с осложненным дефектом не могут самостоятельно переносить увиденные ими явления окружающего в игру, что связано как со слабым интересом к окружающему, так и с недостаточным развитием воспроизводящего воображения и эмоционально-волевой сферы. Зачастую значительная подготовительная работа не приводит к возникновению у детей стремления отобразить увиденное в игре. Отсутствуют даже робкие попытки самостоятельно ввести в игру то, что, казалось, вызвало непосредственный интерес во время экскурсии или прогулки на эту тему. Руководя игрой ребенка, необходимо подсказывать ему сюжетные действия, которые он мог неоднократно наблюдать в жизни.

Впоследствии дети, освоившие предметный план игры, легко воспринимают присущую ей условность.

Программа предлагает начать обучение играм с овладения детьми ролями, которые наиболее близки им по своему содержанию. Вначале это роли близких взрослых, с которыми ребенок общается в повседневной жизни (родители, педагоги). При этом важно, чтобы ребенок в ходе обучения не только понял, какие именно игровые действия он должен осуществить в соответствии с принятой ролью, но и правильно отразил отношения, существующие в жизни, что возможно лишь в том случае, если этому предшествует подготовительная работа.

Начиная играть, умственно отсталые дети с осложненным дефектом обычно охотно соглашались на предложенную роль и действуют поначалу в соответствии с ней, однако очень быстро переходят к обычным действиям с игрушками. В таких случаях педагог должен включаться в игру, напоминать ребенку о взятой им на себя роли, выяснять, как он представляет себе дальнейший ход игры.

Для развития игровой деятельности умственно отсталых детей с осложненным дефектом полезно проводить драматизацию хорошо известных им сказок, таких, как «Теремок», «Репка», «Колобок» и др. Педагог эмоционально и живо знакомит их со сказкой, иллюстрируя ее содержание с помощью персонажей кукольного театра, фанерных изображений и т.п.

Для усвоения детьми содержания сказки необходимо познакомить их с каждым действующим лицом, дать им возможность самим осуществлять действия с куклами, выступать от лица каждого персонажа. Ни в коем случае не надо требовать от детей заучивания ролей. Достаточно, если они будут говорить близко к тексту сказки. В процессе проведения игры-драматизации нужно предоставить детям возможность попробовать себя в различных ролях, побуждая их максимально действовать в условиях воображаемой ситуации. Успешному проведению игр-драматизаций способствует использование костюмов и различных атрибутов. Они помогают детям понять сюжет, проникнуть в образ персонажа, войти в роль, напоминают, если ребенок о ней забывает.

Чрезвычайно важно и полезно для развития игровой деятельности умственно отсталых детей с осложненным дефектом организовать в школе уголок живой природы. Проводя систематическое наблюдение за птицами, рыбами, домашними животными, можно дать детям правильные представления о них, познакомить с повадками, образом жизни. Научившись подражать животным, дети смогут правильно изображать их в игре, развивать элементарный сюжет, в котором будут брать на себя роли животных.

Важным источником сюжетов детских игр-драматизаций является чтение художественной литературы. Педагог должен отбирать такие рассказы, которые не только доступны пониманию детей, но и побуждают их к играм, дают своеобразную «пищу» для них. Это рассказы Б.Житкова, сказки С.Маршака, В.Сутеева и др. При подготовке к проведению

драматизации педагог тщательно анализирует текст произведения, адаптируя его в случае необходимости.

Большую трудность представляет организация играющего коллектива умственно отсталых школьников с осложненным дефектом. На первом-втором годах обучения еще нельзя организовать коллективную ролевую игру со всей группой, однако возможность игры подгруппами в 2-3 человека на этом этапе уже имеется. Умственно отсталые дети с осложненным дефектом в 3 классе уже способны к совместным действиям, они могут с помощью педагога распределить обязанности и выполнять их до конца игры. В детском коллективе всегда есть ребята, на которых может опереться педагог, они выполняют обычно центральные роли, организуя вокруг себя остальных детей. Педагог, знающий возможности каждого ребенка своей группы, должен следить за тем, как общаются дети в ходе совместной игры.

Весьма эффективным для организации коллектива являются подвижные игры с элементами роли. Очень охотно играют дети в игры, персонажами которых являются животные, известные им из сказок, например, «Лиса и куры», «Волк и козлята» и т.п.

Имея значительно более ограниченный, чем у нормально развивающихся школьников опыт, умственно отсталые дети с осложненным дефектом обычно очень мало знают об окружающем. Круг их представлений беден, ограничен той средой, в которой они постоянно находятся. Поэтому необходимо организовать их повседневную жизнь школе таким образом, чтобы она являлась источником новых впечатлений и знаний, воспитывать у детей навык наблюдения за тем, что происходит вокруг них. Во время прогулок необходимо почаще выводить детей за пределы школы, на улицу, с тем, чтобы они могли наблюдать различные действия взрослых. В ходе таких прогулок нужно организовать восприятие детей, направить их внимание на самое главное, интересное, а после возвращения обсудить увиденное и попытаться хотя бы частично ввести новые элементы в сюжеты известных игр.



Направленное формирование жизненного и игрового опыта детей, развитие у них специфических игровых умений, т.е. всесторонняя коррекционно-воспитательная работа, могут продвинуть игровую деятельность умственно отсталых детей с осложненным дефектом до того уровня, который обеспечит ее положительное влияние на их дальнейшее психическое развитие.

В перечень обязательных дидактических материалов, активное использование которых предполагается в ходе реализации программы курса предполагается внести:

1. Плакаты
2. Таблицы демонстрационные
3. Презентации по темам
4. Игры настольные
5. Комплекты игрушек
6. Кукольный театр
7. Аудиозаписи

В качестве основных методов и приемов на занятиях с детьми в различной последовательности предлагается использовать:

- коммуникативные игры,
- беседы на различные темы,
- разыгрывание и решение «трудных ситуаций»,
- ритмические и интонационные игры со словом,
- музицирование, импровизации, танцы, хороводы,
- психогимнастические упражнения,
- психологические этюды,
- ауторелаксация,
- чтение и обсуждение художественных произведений;
- обыгрывание эмоционального состояния
- подвижные игры.

Как уже отмечалось коррекционно-развивающая работа обладает рядом специфических особенностей, знание и соблюдение которых позволяет сделать ее качественной и эффективной. Так для коррекции нарушений поведения детей младшего школьного возраста необходимо определить тип и причины нарушения поведения, учитывая возрастные особенности детей. Важность такого подхода обусловлена тем, что именно в младшем школьном возрасте закладывается фундамент нравственного поведения, происходит усвоение моральных норм и правил поведения, начинает формироваться общественная направленность личности.

Для более успешной коррекционной работы необходим поиск новых форм, наиболее эффективных методов воздействия на каждого отдельного ребенка с нарушением поведения. Положительные качества формируются постепенно, при настойчивой работе педагога. Они сначала сосуществуют с отрицательными, и лишь настойчивая ежедневная коррекционная работа, совместные усилия всего педагогического коллектива, школы, семьи, привлечение общественных организаций, целенаправленная работа педагога дает возможность получить положительные результаты в коррекции нарушений поведения детей.

Опыт внедрения образовательной программы «Игра (игротерапия)» показывает, что имеются некоторые особенности структуры занятий с детьми. Предъявленный ниже типовой вариант структуры занятий дает представление о назначении основных процедур и планируемом времени проведения каждого этапа занятия:

| Этап            | Назначение  | Основные процедуры                                   | Планируемое время               |
|-----------------|---|--|---------------------------------|
| Организационный | Создать настрой на предстоящую работу, снять барьеры общения. | Приветствие.<br>Разминка.<br>Вводное слово ведущего, | 3 минуты<br>5 минут<br>10 минут |

|                |   |  |          |
|----------------|---|--|----------|
|                |   | знакомящего детей с игрой, которой посвящено занятие.  |          |
| Основной       | Создать представление о формируемом качестве, создать условия для его тренировки. | Психологические упражнения в соответствии с рассматриваемой игрой и необходимыми для нее ролями. | 20 минут |
| Заключительный | Обобщить и закрепить приобретенный опыт.  | Рефлексия – оценка своих достижений. Прощание.   | 10 минут |

Отметим некоторые методические особенности проведения занятий.

Начинать игровые занятия с ребёнком можно с игр, направленных на улучшение общего психологического самочувствия.

Для того, чтобы реализовать потенциал, заложенный в играх и осуществлять адекватные педагогические воздействия по отношению к формированию игровой деятельности детей, необходимо хорошо понимать ее специфику, иметь представления о ее развивающем значении, о том, какой она должна быть на каждом этапе, и самое важное, уметь организовать игру соответствующим образом с детьми, как с легкой степенью нарушения интеллекта, так и с тяжелой. На каждом этапе педагогический процесс организации игры должен включать моменты формирования игровых умений в совместной игре учителя с детьми и создания условий для самостоятельной детской игры.

Начинать игровые занятия с ребёнком можно с игр, направленных на улучшение общего психологического самочувствия.

Уроки игры, игротерапии обеспечивают эмоциональную разрядку – снимают накопившееся нервное напряжение и заряжают детей и взрослых очередной порцией жизнерадостности и оптимизма; уменьшают страх неожиданного воздействия, нападения, наказания, темноты, замкнутого пространства, одиночества; улучшают гибкость в поведении и способность быстро принимать решения; помогают освоить групповые правила поведения, наладить контакт между родителями и детьми; развивают ловкость и координацию движений.

Каждый этап занятий включает комплекс упражнений, в ходе выполнения которых предполагается максимальное использование предметного материала. Использование «игрушек» в психотерапевтической работе дает возможность ребенку рассмотреть, потрогать, послушать, ощутить и вспомнить запах того, что беспокоило многие годы и породило болезнь, пустоту, одиночество, аддиктивное или созависимое поведение. В совокупности же использование игрового оборудования значительно повышает эффект усвоения программного материала.

Особое внимание при организации занятий по курсу «Игра (игротерапия)» следует обратить на календарно-тематическое планирование и разработку конспектов предстоящих занятий. Предлагаемый вариант календарно-тематического планирования и примерный конспект занятий по двум темам можно использовать с элементами дополнений, исходя из возможностей имеющегося в школе учебно-методического обеспечения.

| № | Тема  | Основные слова и понятия  | Основные виды деятельности   | Материально-техническое обеспечение                                     | Дата |
|---|---|---|--|---|------|
| 1 | Снова в школу. Игра «Угадайте мою фотографию».                                  | Правила поведения в школе. Школьные помещения. Имена и фамилия друзей. Правила игры «Угадайте мою фотографию» | Развивать коммуникативные качества, умение вступать в контакт, взаимодействовать друг с другом | Классная комната, музыкальное оформление, фотографии                    |      |
| 2 | «Приведи себя в порядок» (закрепление умения учеников следить за внешним видом) | Правила ухода за одеждой и обувью. Правила игры «Приведи себя в порядок»                                      | Развивать коммуникативные качества, умение вступать в контакт, взаимодействовать друг с другом | Классная комната, музыкальное оформление, предметы личной гигиены       |      |
| 3 | «В магазин за школьными принадлежностями»<br>Предметно-ролевые игры.            | Пенал, учебник, тетрадь, ручка, карандаш. Магазин канцелярских товаров  | Развивать коммуникативные качества, умение вступать в контакт, взаимодействовать друг с другом | Классная комната, «деньги», канцелярские товары, музыкальное оформление |      |

|   |  |   |  |   |  |
|---|--|---|--|---|--|
| 4 | «Каравай» (закрепление понятий «выше» «ниже»; «шире» «уже») подвижные игры | Правила игры «Каравай». Понятия «выше», «ниже», «шире», «уже»     | Определять свойства и названия предметов   | Игровая площадка  |  |
| 5 | Самые любимые игры. Игры с правилами                                       | Названия любимых игр, правила командных игр                       | Корректировать моторные нарушения, развивать наблюдательность, внимание                        | Актный зал, музыкальное оформление                        |  |
| 6 | Игры с правилами. Игра «Рыбаки»  | Правила настольных и предметных игр. Правила игры «Рыбаки»        | Развивать коммуникативные качества, умение вступать в контакт, взаимодействовать друг с другом | Классная комната, музыкальное оформление, прыгалка        |  |
| 7 | Уточнения знания цветов. Игра «Бывает, не бывает».                         | Цветовая гамма, тона и полутона. Правила игры «Бывает, не бывает» | Определять свойства и названия предметов   | Классная комната, музыкальное оформление, настольная игра |  |
| 8 | Правила речевого общения «Приглашение в гости»                             | Правила вежливого взаимодействия с окружающими. Правила игры      | Развивать коммуникативные качества, умение   | Классная комната, музыкальное оформление, игрушки         |  |

|    |  |  |  |   |  |
|----|--|--|--|---|--|
|    |  | «Приглашение в гости»  | вступать в контакт, взаимодействовать друг с другом  |   |  |
| 9  | Подвижные игры. «Запомни движение», «Море волнуется раз»         | Правила подвижных игр «Запомни движения», «Море волнуется раз»                             | Корректировать моторные нарушения, развивать наблюдательность, внимание                        | Игровая площадка  |  |
| 10 | Уточнение цвета, формы, размера. Предметные игры «Разложи в ряд» | Цвет и форма предмета. Правила предметных игр «Разложи в ряд»                              | Определять свойства и названия предметов   | Классная комната, настольные игры   |  |
| 11 | Предметно-ролевая игра «Покупаем конверты и марки на почте»      | Почта, конверт, марки. Правила предметно-ролевой игры «Покупаем конверты и марки на почты» | Развивать коммуникативные качества, умение вступать в контакт, взаимодействовать друг с другом | Классная комната, серия картинок по теме, музыкальное оформление, игрушки |  |
| 12 | Дидактическая игра «Пишем и отправляем письма друзьям»           | Почта, конверт, марки. Правила дидактической игры «Пишем и отправляем письма               | Развивать умение чувствовать настроение  | Классная комната, конверты и письменные                                   |  |

|    |   |  |  |   |  |
|----|---|--|--|---|--|
|    |   | друзьям»   | окружающих, актуализировать и контролировать свои эмоции.                                      | принадлежности                                    |  |
| 13 | «Нужные вещи». Предметная игра «Подбор предметов для посылки» | Почта, конверт, марки, посылка. Правила предметной игры «Подбор предметов для посылки» | Определять свойства и названия предметов   | Классная комната, музыкальное оформление, игрушки |  |
| 14 | Мы собрались поиграть (подвижные игры)                        | Правила подвижных, командных игр.  | Развивать коммуникативные качества, умение вступать в контакт, взаимодействовать друг с другом | Игровая площадка                                  |  |
| 15 | Сюжетно-ролевая игра «Мы в библиотеке»                        | Библиотека, читатель, писатель, формуляр. Правила сюжетно-ролевых игр                  | Развивать коммуникативные качества, умение вступать в контакт, взаимодействовать друг с другом | Классная комната, книги                           |  |
| 16 | Выкладывание узора «Снежинка» «Елка»                          | Мозаика. Правила работы с мозаикой.  | Корректировать моторные  | Классная комната, музыкальное                     |  |



|    |   |   |  |  |  |
|----|---|---|--|--|--|
|    | (мозаика)   |   | нарушения,<br>развивать<br>наблюдательность,<br>внимание                                       | оформление, мозаика  |  |
| 17 | Закрепление знаний о временах года.<br>Дидактическая игра «Когда это бывает?» | Времена года. Правила дидактической игры «Времена года»                     | Определять свойства и названия предметов   | Классная комната, музыкальное оформление, настольные игры      |  |
| 18 | Обыгрывание ситуации «Настенька и Марфуша в гостях у Морозко»                 | Сказка «Морозко». Правила сюжетно-ролевых игр                               | Преодолевать эмоциональное напряжение, развивать устную речь, память                           | Классная комната, музыкальное оформление, мультфильм «Морозко» |  |
| 19 | Предметно-ролевая игра «Вечер в семье»  | Увлечения детей и взрослых в свободное время. Правила предметно-ролевых игр | Развивать коммуникативные качества, умение вступать в контакт, взаимодействовать друг с другом | Классная комната, музыкальное оформление, краски               |  |
| 20 | Предметно-ролевая игра «Покупаем продукты для обеда»                          | Названия продуктов питания. Правила предметно-ролевых игр.                  | Развивать коммуникативные качества, умение вступать в  | Классная комната, набор картинок «Продукты»                    |  |

|    |  |   |  |   |  |
|----|--|---|--|---|--|
|    |  |   | контакт,<br>взаимодействовать<br>друг с другом   |   |  |
| 21 | Игра «Испорченный телефон»                           | Правила культурного общения по телефону. Правила игры «Испорченный телефон» | Развивать коммуникативные качества, умение вступать в контакт, взаимодействовать друг с другом | Классная комната, серия картинок по теме, музыкальное оформление, телефон |  |
| 22 | Упражнение в действиях по команде «Воробьи и машина» | Правила командных игр. Правила игры «Воробьи и машина»                      | Корректировать моторные нарушения, развивать наблюдательность, внимание                        | Классная комната, музыкальное оформление, игрушки                         |  |
| 23 | Сюжетно-ролевая игра «Выходной в кинотеатре»         | Правила поведения в кинотеатре. Правила сюжетно-ролевых игр                 | Развивать коммуникативные качества, умение вступать в контакт, взаимодействовать друг с другом | Актовый зал, музыкальное оформление                                       |  |
| 24 | Закрепление знаний о                                 | Названия профессий. Правила   | Активизировать   | Классная комната,   |  |

|    |   |  |  |  |  |
|----|---|--|--|--|--|
|    | профессиях дидактическая игра «Кто где работает?» | дидактической игры «Кто где работает?»                 | воображение детей и положительные эмоции, формировать оптимистичный чувственный фон                | музыкальное оформление, настольная игра «Кто где работает?»                              |  |
| 25 | Дидактическая игра «Куда плывут рыбки?»           | Правила дидактической игры «Куда плывут рыбки?»        | Определять свойства и названия предметов   | Классная комната, дидактическая игра «Куда плывут рыбки?»                                |  |
| 26 | Дидактическая игра «Найди такую же Снегурочку»    | Правила дидактической игры «Найди такую же Снегурочку» | Активизировать воображение детей и положительные эмоции, формировать оптимистичный чувственный фон | Классная комната, музыкальное оформление, дидактическая игра «Найди такую же Снегурочку» |  |
| 27 | Уточнение примет весны Лото «Времена года»        | Приметы весны. Правила игры в лото «Времена года»      | Определять свойства и названия предметов   | Классная комната, музыкальное оформление, лото «Времена года»                            |  |
| 28 | Закрепление знаний о цвете,                       | Цвет, размер, форма                                    | Определять   | Классная комната,  |  |

|    |   |  |   |   |  |
|----|---|--|---|---|--|
|    | форме, размере.<br>Дидактическая игра<br>«Разложи в ряд»              | предметов. Правила<br>дидактической игры «Разложи<br>в ряд»      | свойства и<br>названия<br>предметов   | музыкальное<br>оформление,<br>дидактическая игра<br>«Разложи в ряд»                       |  |
| 29 | Подвижная игра «На параде»  | Правила командных игр.<br>Правила подвижной игры «На<br>параде»  | Преодолевать<br>эмоциональное<br>напряжение,<br>развивать устную<br>речь, память  | Актовый зал,<br>музыкальное<br>оформление   |  |
| 30 | Предметно-ролевая игра «В<br>гости к бабушке»                         | Правила поведения в гостях.<br>Правила предметно- ролевых<br>игр | Развивать<br>коммуникативные<br>качества, умение<br>вступать в<br>контакт,<br>взаимодействовать<br>друг с другом        | Классная комната,<br>музыкальное<br>оформление  |  |
| 31 | Упражнение в составлении<br>целого из частей игра<br>«Сложи картинку» | Правила дидактической игры<br>«Сложи картинку»                   | Активизировать<br>воображение<br>детей и<br>положительные<br>эмоции,<br>формировать<br>оптимистичный<br>чувственный фон | Классная комната,<br>музыкальное<br>оформление,<br>дидактическая игра<br>«Сложи картинку» |  |

|    |  |   |  |   |  |
|----|--|---|--|---|--|
| 32 | Ролевая игра «Угадай, какое животное»              | Правила ролевой игры «Угадай, какое животное».                | Развивать коммуникативные качества, умение вступать в контакт, взаимодействовать друг с другом     | Классная комната, музыкальное оформление, игрушки         |  |
| 33 | Конструирование из счётных палочек                 | Правила конструирования из счетных палочек.                   | Активизировать воображение детей и положительные эмоции, формировать оптимистичный чувственный фон | Классная комната, музыкальное оформление, счетные палочки |  |
| 34 | «Дизайнеры: подбираем мебель для классной комнаты» | Дизайнер, интерьер, классная комната. Правила предметных игр. | Преодолевать эмоциональное напряжение, развивать устную речь, память                               | Классная комната, набор мебели для кукол                  |  |

## **Примерный конспект занятий по предмету «Игра, игротерапия»**

**Тема:** Предметно-ролевая игра «Покупаем продукты для обеда»

Цели и задачи:

### **Образовательные**

- Закреплять знания детей в названиях отделов продуктового магазина, продуктов питания, которые продаются в этих отделах, классифицировать и группировать товары по отделам, использовать обобщающие слова.
- Закреплять знания детей о продуктах питания, которые нужны для приготовления простых блюд, формировать интерес к приготовлению пищи, воспитывать желание помочь маме.
- Способствовать формированию умения подбирать прилагательное к существительному, определять существительное по прилагательному.
- Продолжать учить детей в игре перевоплощаться с помощью развития мимики, жестов

### **Развивающие:**

- Развивать внимание, логическое мышление, словарь.
- Развивать связную речь, выразительность речи, умение строить сложное предложение, упражнять в умении заканчивать предложение; в знании как хранятся и готовятся продукты.
- Развивать творческую фантазию, умение самостоятельно создать игровой образ, поощрять неповторимость.

### **Воспитательные:**

- Воспитывать желание помочь маме.

Оборудование: картинки с продуктами для приготовления обеда; картинки с изображением готовых блюд; картинки с продуктами по отделам, набор детская посуда.

1. Организационный момент.

- Здравствуйте, ребята! Сегодня я пришла к вам в гости с необычными подарками – я принесла вам свое хорошее настроение и хочу им поделиться.

Возьмем друг друга за руки. (психо-эмоциональный этюд)

Собрались все дети в круг.

Я – твой друг и ты – мой друг!

Дружно за руки возьмемся

И друг другу улыбнемся.

Теплотой наших рук

Мы согреем всех вокруг!

Пусть это хорошее настроение будет с вами весь день.

2. Упражнение – энергизатор.

Повернитесь друг к другу, улыбнитесь и скажите друг другу комплименты.

3. Вступительная беседа

Ребята, скажите, пожалуйста, а вы ходите с мамой в магазин?

Что вы с ней там покупаете? (одежду, игрушки, продукты)

Сегодня мы с вами поговорим о продуктах питания. А что такое продукты питания? (то, что можно есть, съестные припасы).

Для чего они нужны? (готовить еду).

А маме помогаете готовить? Сегодня мы с вами попробуем составить меню обеда. Скажите, пожалуйста, что мы называем обедом? (прием пищи днем).

Из скольких блюд состоит обед (из трёх).

4. Игра «Составь меню»

*Учитель:* Перед вами сервированные столы для обеда. Положите в большую тарелку картинки тех продуктов, из которых можно приготовить суп, затем наполните вторую тарелку теми «продуктами», из которых можно приготовить второе, и наполните вазочку для десерта.

*Учитель:* Вы не забыли, что такое десерт? Вспоминайте, мы с вами читали в словаре. (*предполагаемый ответ: конфеты, печенье, мороженое, разные сладости*)

*Учитель:* Это фрукты, или сладкое блюдо, подаваемое в конце обеда.

Педагог смотрит за выполнением работы детей, кто заполнил свои тарелки одними сладостями, а кто «составил меню», полезное для здоровья.

Обсуждение полученных меню.

*Учитель:* молодцы вы определили продукты, из которых приготовите обе, а теперь мы отправляемся в супермаркет. В таких магазинах, как правило, много отделов, названия которых говорят, какие продукты в них продаются.

6. Дидактическая игра «Наведи порядок».

Сейчас мы попробуем определить, какие продукты должны продаваться в том или ином отделе.

(*Отделы: «Хлеб», «Кондитерские изделия», «Молочные продукты», «Овощи—фрукты», «Напитки», «Мясо», «Рыба», «Яйца».*)

Что тут должно продаваться?

(Уточняется относительно каждого отдела.)

Игровая ситуация: невнимательные продавцы неправильно разложили товар.

Нужно навести порядок.

Учитель предлагает выбрать ответственных за отделы. Ответственные проверяют отделы: молочных продуктов, хлебный, кондитерских изделий.

— Какие продукты оказались лишними? Куда мы их определим? (В отдел «Овощи—фрукты»)

— Назовите только фрукты; только овощи.

— Что еще может продаваться в данных отделах?

7. Дидактическое упражнение «Продолжи предложение»

Предлагаю вам поиграть в игру, я буду читать начало предложения, а вы должны его закончить.

Педагог читает предложения, дети заканчивают их. (Показывают мимикой и

жестами, что им невкусно, больно и т.д.)

- Если кашу посолить, то она... (будет соленая)
- Если в чай не положить сахар, то он... (будет несладким, невкусным)
- Если есть одни сладости, то... (заболят зубы)
- Если есть очень мало, то... (будешь слабым и больным)
- Если есть много овощей, то... (будешь здоровым)
- Если не мыть руки перед едой, то... (можно заболеть)
- Если во время еды разговаривать, то... (можно поперхнуться)
- Если есть неаккуратно, то... (весь стол будет грязным, другим будет неприятно есть за таким столом)
- Если хлеб не убрать в хлебницу, то... (он может зачерстветь)
- Если молочные продукты хранить не в холодильнике, то... (они прокиснут, испортятся)
- Если мясные продукты не убрать в холодильник, то они... (испортятся, протухнут).

8. Ритуал прощания.

Упражнение «Пожелания».

-Сядьте поудобнее.

На прощание мы поиграем в игру «Пожелания».

- Я начну... (желаю тебе, Оля, хорошего настроения.

Оля: «Желаю тебе, Вася, чтобы ты был всегда таким же добрым» и т.д.)

**Тема: Кто где работает? Закрепление знаний о профессиях.**

Цель: Вызвать у детей интерес к окружающему миру, расширять знания и представления о профессиях.

Задачи:

- Формировать представление о том, что такое профессия, как возникли профессии, вызвать интерес к разным профессиям.
  - Закрепить знания детей, о профессиях людей и соответствующих этим профессиям трудовых действиях.
  - Активизировать внимание и память детей, развивать логическое мышление, участвовать в имитационных играх, изображение профессий.
  - Воспитывать уважение к труду взрослых, желание выбрать профессию и стремление учиться.
  - развивать умение поддерживать беседу, обогащать словарный запас, развивать связную речь.
  - Развивать речевую активность, быстроту мышлений.
  - Развивать умения определять логическую последовательность картинок, путем проведений линий соответствующих этим профессиям трудовых действий.
  - Развивать интерес детей в процессе совместной деятельности
  - Формировать навыки сотрудничества, взаимопонимания, взаимопомощи.
  - Создать детям радость, новые впечатления, удовольствие, во время игр.
  - Учить понимать обобщенное значение пословиц о труде и тружениках.
- Развивать поэтический слух.
- развивать двигательную активность детей, воображение во время игр



## ОБОРУДОВАНИЕ

1. Презентация о профессиях.
2. Карточки с изображениями людей с разными профессиями.
3. Картина «Первобытные люди» (как возникли профессии?).
4. Дидактическая игра: «Кто, где работает».
5. Листы, карандаши для самостоятельной деятельности.

**1 часть. Вводная** (создание эмоционально благополучного фона).

Игра «Кто в домике живет?»

Педагог:

-Как изобразить домик? (дети забираются в «домики» - для этого каждый ребенок смыкает руки уголком над головой в виде крыши).

Педагог-психолог: «стучится» в каждый домик со словами: «Кто-кто в этом домике живет?»

**2 часть Основная.**

Педагог. «Я люблю, когда при встрече Мы знакомым и родным С добрым утром! Добрый вечер! Добрый день! Всем говорим!».

-Ребята, с каким настроением вы пришли сегодня на занятие? (ответы детей).

-А почему у вас сегодня хорошее настроение? (ответы)

-А я сегодня пришла в школу с хорошим настроением, потому что я очень всех вас люблю, люблю нашу школу, наш класс, свою работу.

-Как вы думаете, как называется моя профессия? (ответы)

-Кто знает, почему она так называется? (ответы).

-Правильно дети, учитель должен много уметь и знать, чтобы каждый день для детей был интересным. Чтобы дети узнавали что-то новое. Чтобы вы росли веселыми, умными, добрыми людьми.

**«Отгадайте загадки».**

(загадки о профессии, дети отгадывают).

Если вьётся пламя,

Дым валит столбом,

“01” мы наберем,

Его на помощь позовем. (*Пожарный*)

Сегодня играла я Бабу-Ягу

А завтра снегурку сыграть я могу. (*Актриса*).

Он одет в комбинезон,

Ловко красит рамы он,

Побелил он потолок,

Сделать он ремонт помог. (*Маляр*)

Он вылечит корь, и бронхит, и ангину,

Пропишет пилюли и витамины. (*Врач*)

У него товаров горы -  
Огурцы и помидоры.  
Кабачки, капуста, мед -  
Все он людям продает. (*Продавец*)

Мы работаем бригадой,  
Нам везут песок, бетон.  
Дружно потрудиться надо,  
Чтоб построить новый дом. (*Строители*)

Феном, щеткой и расческой  
Ловко сделает прическу. (*Парикмахер*)

-Как вы думаете о ком эти загадки? (о людях разных профессий).  
-Сегодня мы с вами поговорим о профессиях.

-Ребята посмотрите внимательно и скажите, какие профессии людей здесь изображены? (на слайде картинки, ответы детей).  
-А как вы думаете, что такое профессия? (ответы)  
-Ребята, как вы думаете, кто нарисовал эти картинки? (ответы)  
-А как вы думаете, художник это профессия? (ответы)

**Задание: «Какие предметы нужны людям этих профессий».**

Ребята, перед вами лежат рисунки. Проведите линии, показывающие, какие предметы нужны людям этих профессий изображённых на рисунке.

**Игра: «Исправь ошибку» (в кругу с мячом).**

1. Прачка шьет одежду.
2. Повар лечит людей.
3. Швея красит дом.
4. Парикмахер стирает белье
5. Почтальон разносит почту.
6. Врач варит обед.

**Игра-фантазия «Строим новый город»**

-Представьте себе время, когда люди жили в лесу, в пещерах. У них еще не было современных домов, современной одежды. Как вы думаете? Чем они занимались? (ответы детей).

-Да мужчины ходили на охоту, приносили добычу, а женщины готовили еду из того, что добывали мужчины, обрабатывали звериные шкуры, шили из шкур одежду и одеяла.

-Давайте подумаем: Какие профессии людей зародились в те очень древние времена. Как вы думаете? (ответы).

-Но вот люди научились делать из глины посуду, из дерева строить для себя более удобные жилища. Как вы думаете, какие новые профессии появились? (ответы).

Я предлагаю вам поиграть в игру-фантазию «Строим новый город» Чтобы построить новый город, много мастеров должно трудиться. Людей каких профессий мы с собой возьмем? (Дети в кругу передают мячик и называют строительные профессии).

### **Игра «Выбери правильную картинку»**

**У:** Ребята, у вас на столах лежат картинки с изображением людей разных профессий. Правило игры: я читаю предложение, а вы поднимаете и показываете картинку, которая соответствует.

1. стрижет волосы ...
2. разносит еду...
3. ловит преступников...
4. готовит еду...
5. работает на комбайне...
6. танцует балет...
7. делает прививки...
8. водит автомобиль...
9. ловит рыбу...
10. Оперирует больных...
11. Ухаживает за садом...
12. Учит детей...
13. Работает на тракторе...
14. Укрощает хищников...
15. Водитель паровоза...

### **Пальчиковая гимнастика «Повар»**

Повар готовил обед, (Ребром ладони дети стучат по столу)

А тут отключили свет.

Повар леща берет (Загибают большие пальцы.)

И опускает в компот.

Бросает в котел поленья, (Загибают средние пальцы.)

Угли бьет поварёшкой. (Загибают безымянные пальцы.)

Сахар сыплет в бульон. (Загибают мизинец.)

И очень доволен он. (Разводят руками)

**У:** - О профессиях существует, очень много рассказов, стихов, пословиц, загадок.

(Дети читают пословицы о труде и о тружениках и обсуждают значение)

- Терпение и труд все перетрут
- Не кует железо молот, кует кузнец
- Какие труды, такие и плоды.
- Труд человека кормит, а лень портит.
- Без труда не выловишь и рыбку из пруда.

- Хорошая работа мастера хвалит.

- Дети, что-же вам нужно будет делать, чтобы стать тем, кем вы хотите быть? (ответы детей).

- Правильно, надо, очень много знать, многому научиться.

- А как вы думаете, учиться легко?

- Надо быть очень упорным, чтобы добавиться своей цели. Не зря у русского народа есть такая пословица: «Ученье и труд все перетрут» Значит: «Учение и труд помогут вам стать тем, кем вы хотите быть».

### **Игра: «Кем я буду, угадай» (игра-пантомима)**

- А давайте вы покажете, кем вы хотите быть, когда вырастите?

### **3 часть. Заключительная.**

Упражнение «Пожелания».

- Сядьте поудобнее.

На прощание мы поиграем в игру «Пожелания».

- Я начну... (желаю тебе, Оля, хорошего настроения).

Оля: «Желаю тебе, Вася, чтобы ты был всегда таким же добрым» и т.д.)

- Мне очень понравилось с вами играть.

## **Заключение**

Потенциал, заложенный в играх и игровой деятельности, позволяет успешно решать ряд коррекционно-развивающих и образовательно-воспитательных задач обучения детей с умственно отсталостью со сложным дефектом развития. Игровая деятельность, составляющая содержательную основу предлагаемой образовательно-воспитательной программы «Игры (игротерапии)», требует от педагогов понимания ее специфики четкого представления о ее развивающем значении, о том, какой она должна быть на каждом этапе, и самое важное, уметь организовать игру соответствующим образом с детьми, как с легкой степенью нарушения интеллекта, так и с тяжелой. На каждом этапе педагогический процесс организации игры должен включать моменты формирования игровых умений в совместной игре учителя с детьми и создания условий для самостоятельной детской игры.

Особого внимания требуют вопросы организации планирования занятий, каждое из которых включает комплекс упражнений, игровых действий, направленных на решение конкретных задач. Основные условия успешности коррекционно-развивающего процесса является соблюдение требований к программному содержанию и использованию методических рекомендаций, проверенных авторами в собственной педагогической практике.

## Список литературы

1. Бгажнокова И.М. «Программы для подготовительного и 1-4 классов специальных (коррекционных) учреждений VIII вида»/ М: Провещение 2011.
2. Белкин А.С. Теория педагогической диагностики и предупреждения отклонений в поведении школьников. /Автореф. дис. докт. пед. наук. – М.: 2003.
3. Варга А.Я. Психодиагностика отклоняющегося поведения ребенка без аномалий психического развития / Психологический статус личности в различных социальных условиях: развитие, диагностика и коррекция. – М.: МГПИ. – 2002.
4. Выготский Л.С. Педагогическая психология/ Под ред. В.В.Давыдова.– М.: Педагогика–Пресс, 2002.–
5. Воспитание детей в игре: Пособие для педагога./ Сост. А. К. Бондаренко, А. И. Матусик.— 2-е изд. перераб. и доп.— М.: Просвещение, 2003
6. Диагностика готовности ребенка к школе / Под ред. Н. Е. Вераксы. – М.: Мозаика-Синтез, 2007
7. Зюбин Л.М. Психология асоциального поведения несовершеннолетних./ Автореф. дис... докт. психол. наук. – М.: 2001.
8. Каптерев П.Ф. Психология детской игры: Общественные игры // Педагогический листок, 1993 № 1-3.
9. Карпова Е. «Игротека речевых игр», «Гном-пресс», 2008.
- 10.Ковалев В.В. Социально-психологический аспект проблемы девиантного поведения детей и подростков// Нарушения поведения детей и подростков – М.: 2001.
11. Кряжева Н.Л. «Развитие эмоционального мира детей», «Академия развития», 2005.
12. Ковалева А.И. Социализация личности: норма и отклонение./А.И. Ковалева – М.: 2002

13. Ковалев Г. А., Петровская Л. А., Спиваковская А. С. Об одной из форм психологической помощи учителям и родителям в совершенствовании общения с детьми // Общение и развитие психики. – М.: 2001.
14. Клейберг Ю.А. Психология девиантного поведения: Учеб. пособие для вузов. - М: Сфера, 2001.
15. Кэджусон Х., Шефер Ч. Практикум по игровой психотерапии — СПб: Питер, 1999.
16. Левитов Н.Д. Фрустрация как один из видов психических состояний// Вопр. психологии, № 6, 1967.
17. Левитов Н.Д. Психическое состояние агрессии// Вопр. психологии, № 6, 1972.
18. Леонтьев Д.А. Развитие идеи самоактуализации в работах А. Маслоу// Вопр. психологии, N 3, 2003.
19. Лесгафт П.Ф. Семейное воспитание ребенка и его значение./П.Ф. Лесгафт – М.: Педагогика, 1991.
20. Личко А.Е. Психопатии и акцентуации характера у подростков.// Вопр. психологии, N 3, 2003.
21. Лусканова Н.Г. Методы исследования детей с трудностями в обучении. Методические рекомендации. Фолиум – 1993.
22. Лютова Е.К. «Гиперактивные дети. Психолого-педагогическая помощь», 2007.
23. Натанзон Э. Индивидуальный подход к трудным учащимся. /Э. Натанзон – Кишинев: Лумина, 2001.
24. Никитин Б.П. «Развивающие игры.» М.: Педагогика, 2001
25. Нравственность, агрессия, справедливость // Вопр. психологии. – 2002, № 1–2.
26. Психологический словарь/ Под ред. В.В.Давыдова и др.– М.: Педагогика, 2003.

27. Практическая психология образования / Под ред. И.В.Дубровиной: учебник для студентов высших и средних специальных учебных заведений. – М.: ТЦ «Сфера», 2004.
28. Развитие личности ребенка: Пер с англ./ Общ. ред. А.М. Фонарева. – М.: Прогресс, 2002.
29. Рудистам К. Групповая психотерапия. Психокоррекционные группы: Теория и практика: Пер. с англ. / Общ. ред. и вступ. ст. Л. А, Петровской. – М. 2001
30. Славина Л.С. Дети с аффективным поведением./Л.С. Славина – М.: Просвещение, 2004.
31. Соколова. «Особенности игровых действий»./Журнал Дефектологии 2002 №2
32. Усова А. П. «Роль игры в воспитании детей» Под редакцией А. В. Запорожца. М.: Просвещение, 2006
33. Филиппова Г.Г. «Психология материнства» Издательство института психотерапии, 2002.
34. Фопель К. «Как научить детей сотрудничать», «Генезис», 2010.
35. Фрейд З. Я.– Тбилиси: Мерами, 2001.
36. Фурманов И.А. Детская агрессивность: психодиагностика и коррекция. – Минск.: Ильин В.П., 2001.
37. Фурманов И.А., Психодиагностика и психокоррекция в воспитательном процессе// Методическое. пособие. – Минск.: БНИИО, 2003.
38. Эмоциональные нарушения в детском возрасте и их коррекция/ В.В. Лебединский и др. – М.: Изд-во МГУ, 2004.