Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Демянская средняя школа имени Героя Советского Союза А.Н.Дехтяренко»

Утверждено приказом директора
№92 от 26.08.24

Название программы по игротерапии:

«Сказочная шкатулка».

Программа разработана для учащихся 1-4 классов на 30 часов

2024 год

Пояснительная записка

Особая роль в развитии личности ребенка принадлежит игровой деятельности. Игровая деятельность является ведущей для детей дошкольного и младшего школьного возраста (Лесгафт П.Ф. (1959), Выготский Л.С. (1983), Михайленко Н.Я. (1999) и др.).

Учитывая, что биологический возраст детей с интеллектуальным недоразвитием не совпадает с их психологическим возрастом, ведущая роль в обучении школьников с различной степенью умственной отсталостью принадлежит игровой деятельности.

Формирование игровой деятельности детей, обучающихся по адаптированной образовательной программе для учащихся с умственной отсталостью, отличается качественным своеобразием, которое в первую очередь обуславливается низким уровнем развития предметных, игровых действий детей, недоразвитием пространственной ориентировки, бессистемного проявления двигательной активности, низким уровнем развития моторики и несформированностью психических процессов, неумением четко выделять цели и задачи игры, осуществлять игровое действие.

Цель программы: выполнение рекомендаций ПМПК, а также в обеспечении успешности освоения АООП обучающимися с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями).

Также программа направлена на формирование у данной категории детей игровой деятельности, что послужит залогом продуктивного развития их психической сферы в целом и социально-бытовой адаптации, в частности.

Теоретической основой данной программы являются концептуальные положения теории Л.С.Выготского об общих законах развития аномального и нормально развивающегося ребенка; о структуре дефекта и возможностях его компенсации; о применении системного подхода к изучению и учету зон его актуального и ближайшего развития при организации психологической помощи; об индивидуальном и дифференцированном подходе к детям в процессе реализации коррекционной психолого-педагогической помощи с учетом психофизиологических особенностей ребенка и создания необходимых условий для развития и становления его как субъекта учебной деятельности.

При построении программы использовалась классификация игр А.В. Запорожца и А.П. Усовой, выделяющая:

1) «Игры творческие и их разновидности: игры — драматизации и строительные игры;
2) подвижные игры;
3) дидактические игры».

На основе данной классификации выделены три основных раздела программы: «Творческие игры», «Дидактические игры», «Подвижные игры».

Программа учитывает возрастные и психофизические особенности развития данных детей и предусматривает поэтапность перехода от предметных игр к сюжетно-ролевым и театрально-игровой деятельности. Последовательное включение ребенка в игру и его обучение в игре обеспечивают формирование всех компонентов игровой деятельности — целевого, потребностно-мотивационного, операционного, содержательного.

Педагогические условия формирования игровой деятельности детей включают в себя следующие элементы - индивидуальную «коррекцию», совместную деятельность ребенка и педагога, создание предметно-игровой среды, способствующей многоступенчатому освоению «новизны» в процессе выполнения заданий.

Содержанием игр являются реальные явления и события, поэтому в процессе обучения необходимо проводить целенаправленную работу по обогащению жизненного опыта детей, формировать у них практические умения, необходимые для использования в разных жизненных ситуациях. В процессе специальных игровых занятий дети должны получить разнообразные впечатления, которые обогатят их жизненный опыт и игру, позволят понять смысл действий, совершаемых людьми в разных сферах деятельности.

В процессе формирования игровой деятельности детей целесообразно учить:

- проявлять интерес и положительное отношение к играм и игрушкам;
- совместно со взрослым, по подражанию действиям взрослого адекватно, в соответствии с функциональным назначением, использовать простые игрушки: машины, куклы, строительный материал;

- выполнять с помощью взрослого игровые действия — по подражанию, а затем по образцу;
- проявлять интерес и потребность к эмоциональному общению с педагогом, с детьми по ходу игры, используя как речевые, так и неречевые средства общения;
- находить соответствующие предметы и игрушки по характерному звучанию;
- подражать неречевым и речевым звукам, имитировать соответствующие движения и звуки (укачивание плачущей куклы-дочки — а-а-а-а, открытие крана — поворот рукой воображаемого крана и изображение шума льющейся воды и т. п.;
- выполнять простые игровые действия совместно со взрослым и по подражанию ему, соединять их в простой сюжет, отображающий бытовые, профессиональные ситуации (мама и дочка, приход гостей в дом, шофер везет в автобусе пассажиров, врач слушает больного и т. п.), которые в дальнейшем войдут в структуру игрового сюжета;
- использовать в игре предметы-заменители бытового содержания;
- повторять по подражанию, а затем и по образцу действия взрослого, отражать с помощью педагога представления, полученные в результате экскурсий, наблюдений, знакомства с изобразительными и литературными произведениями;
- моделировать совместно со взрослым, по подражанию простейшие постройки из крупного и мелкого строительного материала (простой гараж для машины, корпус автобуса, корабля для сюжетно-ролевых игр, загородки для игрушечных животных и т. п.).

Программа рассчитана на один год обучения в классе-комплекте (1-4 класс) – один час в неделю. Программа состоит из 30 занятий, которые повторяются каждый год, но каждый раз дополняя тему прошлого года с учетом возрастных и психологических особенностей учащихся. Поэтому программа разработана для работы со всем классом-комплектом 1-4.

Во многие игры дети играют на протяжении всех этапов обучения. Поэтому, игровое действие усложняется, видоизменяется сюжет и содержание игры, игра развивается, обогащая как практический, так и нравственный опыт ребенка.

Содержание уроков игры и игровой коррекции тесно связано с содержанием уроков ручного труда изобразительной деятельности, музыкально-ритмических занятий. Это обеспечивает системное, комплексное воздействие на ребенка в процессе его обучения.

При составлении программы использованы материалы примерной программы обучения по игре и игрокоррекции детей с выраженным недоразвитием интеллекта под ред. И.М.Бгажноковой, а также программа развития и воспитания детей «Детство».

В содержание программы также входят игры и упражнения на развитие произвольной регуляции, пространственно-временных отношений, мыслительных операций, зрительно-моторной координации и социально-бытовых навыков.

Учебно-тематическое планирование курса по игротерапии
«Сказочная шкатулка»

	1-4 класс
Творческие игры	**10**
1.	Воспроизведение в играх действий взрослых с предметами отдельных действий и цепочки взаимосвязанных; действий животных.
2.	Отражение в играх действий людей, их взаимоотношений.
3.	Воспроизведение в играх ярких жизненных впечатлений.
4.	Отображение в играх сказочных образов, образов животных, птиц, их характерных движений, интонаций голоса.
5.	Отражение в играх разнообразных бытовых сюжетов о жизни и труде людей.
6.	Индивидуальные и подгругупповые игры.
7.	Отражение сюжета из 3—4 смысловых эпизодов (логических единиц), содержания любимых сказок.
8.	Создание с помощью педагога элементарных построек, использование их в играх
9.	Простейшие игровые действия в играх с водой, песком, со снегом
10.	Самостоятельное возведение элементарных бытовых построек.
Дидактические игры	**10**
1.	Игры с дидактическими игрушками: башенками, матрешками, предметами.
2.	Сравнение предметов и игрушек по цвету, величине, подбор одинаковых предметов.
3.	Объединение предметов в группы по одному признаку: по цвету, по форме, по величине.
4.	Определение предмета на ощупь, по звуку, вкусу, запаху, не глядя на них
5.	Составление простого плана-схемы с использованием разнообразных замещений реальных объектов.
6.	Последовательное мышление, планирование своей поисковой деятельности, реализация образов воображения.
7.	Игры на развитие пространственной и временной ориентации.
8.	Настольно-печатные игры с картинками, кубиками, мозаикой.
9.	Игры с предметами, дидактическими игрушками, с картинками.
10.	Игры на развитие умения выделять различные сенсорные признаки в предметах и их изображениях.
Подвижные игры	**10**
1.	Игры с движениями в такт словам.
2.	Хороводные игры. Игры с ходьбой и бегом.
3.	Игры с прыжками.
4.	Игры-забавы.
5.	Игры, требующие разнообразных движений: ходьба быстрая и медленная, бег, подпрыгивание.
6.	Игры на пространственную ориентировку, равновесие.
7.	Игры с действиями по сигналу.
8.	Игры с произношением простого текста.
9.	Игры с выразительной передачей игрового образа.
10.	Игры-соревнования.
ИТОГО:	**30**

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ
1-4 класс

Творческие игры (10 часов)

Предметные игры, сюжетно-ролевые игры (7 часов).

Воспроизведение в играх действий взрослых с предметами отдельных действий и цепочки взаимосвязанных; действий животных (собачки, кошечки, зайчика).

Отражение в играх действий людей, их взаимоотношений. Исполнение в сюжете нескольких взаимосвязанных действий.

Воспроизведение в играх ярких жизненных впечатлений.

Отображение в играх сказочных образов, образов животных, птиц, их характерных движений, интонаций голоса.

Отражение в играх разнообразных бытовых сюжетов о жизни и труде людей (семья, магазин, школа, парикмахерская, автобус и пр.). Участие в индивидуальных и подгругупповых играх (2—4 ребенка). Отражение сюжета из 3—4 смысловых эпизодов (логических единиц), содержания любимых сказок.

Строительно-конструктивные игры (3 часа).

Создание с помощью педагога элементарных построек, использование их в играх (диванчик, забор, дорожка, кроватка).

Простейшие игровые действия в играх с водой, песком, со снегом (делать куличики, колобки, строить заборчики, домики).

Создание несложных построек и использование их в игре (мебель, дорожка, забор, домик).

Самостоятельное возведение элементарных бытовых построек (предметов мебели, гаражей, мостов, домиков и пр.).

Игровые умения и речевое общение.

В совместной с педагогом игре воспроизводить сюжет — цепочку связанных по смыслу действий с игрушками. Самостоятельно воспроизводить игровые действия, переносить их на другие игрушки. По показу взрослого пользоваться предметами-заместителями. Связывать игровые действия с образом взрослого, с образом животного. По отношению к знакомым действиям и предметам пытаться действовать в игровой роли (я — шофер; я — врач, я делаю уколы). По показу педагога включаться со сверстниками в игру с общей игрушкой (прокатывать мяч друг другу, катать кукол в одной коляске). Использовать простейшие постройки в игровом сюжете. Развивать сюжет при помощи постройки.

Называть вслед за педагогом игрушки и действия. Действовать в соответствии с игровой ролью, воспроизводить движения и звуки. Вступать в общение с педагогом через игровой персонаж. Вступать в общение со сверстниками по поводу игрушки и общих действий с ней.

В совместной со взрослыми игре принимать игровую ситуацию, вести ролевой диалог (мама и дочка, врач и больной). Выполнять цепочку игровых действий, связанных с определенной ролью. По побуждению взрослого создавать игровую обстановку.

Использовать несложные реплики, связанные с той или иной ролью. Уметь словесно обозначить тему игры, свою роль и роли других детей, выполняемые игровые действия. Под руководством педагога вступать в ролевой диалог, отвечать на вопросы и задавать их соответственно принятой роли. Уметь перечислить несколько знакомых игровых сюжетов.

Дидактические игры (10 часов)

Игры с дидактическими игрушками: башенками, матрешками, предметами; разборка и сборка игрушки в правильной последовательности, называние цвета, формы, величины.

Сравнение предметов и игрушек по цвету, величине, подбор одинаковых предметов. Объединение предметов в группы по одному признаку: по цвету, по форме, по величине. Раскладывание предметов в убывающем или возрастающем по величине порядке: от самого большого к самому маленькому, и наоборот. Определение предмета на ощупь, по звуку, вкусу, запаху, не глядя на них (игры типа «Чудесный мешочек», «Узнай кто позвал», «Узнай на вкус» и т.п.).

Составление простого плана-схемы с использованием разнообразных замещений реальных объектов (игры «Замри», «Волшебные картинки», «Придумай сам», «Где мама?» и др.).

Последовательное мышление, планирование своей поисковой деятельности, реализация образов воображения (развивающие игры «Сложи узор», «Точечки», «Уголки», и др.).

Игры на развитие пространственной и временной ориентации.

Настольно-печатные игры с картинками, кубики, мозаика; узнавание и называние предметов, нахождение «пары», складывание из двух или четырех частей целое изображение. Настольные печатные игры (лото, кубики, мозаика, разрезные картинки и т.д.): складывание картинки из 2—8 частей, подбор предметных картинок к сюжетным (мама накрывает на стол — подберем для нее посуду; куклы собираются гулять — подберем им одежду и пр.).

Игры с предметами, дидактическими игрушками, с картинками. Игры на развитие умения выделять различные сенсорные признаки в предметах и их изображениях (цвет, величину, форму). Игры на выделение «правильных» и «неправильных» предметов.

Игровые умения и речевое общение. Принимать игровую задачу, действовать в соответствии с правилами. Вычленять результат, соответствующий задаче (положить красный шарик в красную коробочку; большому мишке дать большую чашку, маленькому — маленькую). Принимать игровую задачу, выполнять действия в определенной последовательности, подбирать предметы по определенным признакам, соблюдать очередность, начинать действовать по сигналу и т. п. Отвечать на вопросы педагога по ходу игры: об игровых действиях, материалах и т.п.

Разговаривать с педагогом по ходу игры: о названии предмета, о его назначении, цвете, величине. Задавать уточняющие вопросы педагогу: Что это? Как это называется? Куда поставить матрешку? Пользоваться в игре словами, обозначающими цвет, форму, величину предметов. Вслед за педагогом повторять правила игры («Какую куколку надо поселить в красном домике?», «У которой куклы красное платье?»).

Отвечать на вопросы педагога по ходу игры: об игровых действиях, материалах и т. п. Правильно пользоваться в игре словами, обозначающими цвет, форму, величину предметов.

Подвижные игры (10 часов)

Игры с движениями в такт словам. Хороводные игры. Игры с ходьбой и бегом. Игры с прыжками. Игры на ориентировку в пространстве. Игры на развитие равновесия. Психодинамические этюды. Игры с действиями по сигналу. Игры-забавы.

Игры, требующие разнообразных движений: ходьба быстрая и медленная, бег, подпрыгивание. Игры на пространственную ориентировку, равновесие. Игры с действиями по сигналу. Игры с произношением простого текста. Игры с выразительной передачей игрового образа (мышки бегут легко, тихо-тихо ступают лапками; «веселые мячи» подпрыгивают высоко, быстро; моторы и самолетах работают громко, и самолеты летят ровно, поворачиваются медленно и т.п.). Игры-соревнования.

Игровые и речевые умения. Действовать в соответствии с правилами (1-2 правила), по сигналу. Взаимодействовать с партнерами по игре.

Отвечать на вопросы о том, в какую игру играли.

Действовать в подвижной игре соответственно сюжету и правилам (до 2-х правил). Уметь действовать по сигналу. Передавать в игре эмоциональные состояния персонажей. Проявлять интерес к совместным играм.

Отвечать на вопросы о том, в какую игру играли, какая любимая игра. Под руководством педагога произносить текстовку подвижной игры.

Действовать в подвижной игре соответственно сюжету и правилам (до 3-х правил). Проявлять умение сдерживать себя. Самостоятельно играть в знакомые подвижные игры (с 1-2 правилами). В игре использовать имитации: самолеты, конники и т. п. Уметь показать педагогу знакомую игру.

Знать названия нескольких подвижных игр, произносить несложную текстовку подвижной игры. Отвечать на вопросы о том, в какую игру играли, какая любимая игра. По вопросам педагога называть правила в хорошо знакомой подвижной игре.

Уровни освоения программы:

Низкий. Игры однообразны и примитивны по содержанию, ребенок часто воспроизводит одни и те же игровые действия, не пытается их обогатить. Использование предметов-заместителей вызывает затруднение, ребенок предпочитает действовать реальными предметами. Проявляет неустойчивость в игровом общении: спокойное, дружеское общение часто сменяется конфликтами (захватывает игрушки, не хочет поделиться ими, хотя в данный момент они непосредственно в его игре не задействованы; отбирает игрушку, может разрушить постройку и пр.).

Средний. Ребенок отражает в играх сюжет из нескольких взаимосвязанных эпизодов. Охотно играет вместе с педагогом. Принимает предложение к использованию предметов-заместителей, но самостоятельное использование их в играх затруднено. При помощи педагога отвечает на вопросы по поводу игры.

Высокий. Игровые действия разнообразны. Создает различные игровые образы, выразительно передает игровой персонаж, называет себя в игровой роли. Знает несколько сюжетно-ролевых, подвижных, хороводных, настольных игр. Есть любимые игры, игрушки, партнеры по играм. Ребенок проявляет интерес к инсценировкам с игрушками, вступает в речевой диалог в совместной игре. В игре со сверстниками проявляет доброжелательность.

Литература

1. Галанов А.С. Игры, которые лечат. М., 2001г.
2. Детство: Программа развития и воспитания детей в детском саду. / Под ред. Т.И.Бабаевой, З.А.Михайловой, Л.М.Гурович. – СПб., 1995г.
3. Любимые детские игры / сост. Г.Н.Гришина, М., 1997г.
4. Маллер А.Р. Специальное воспитание и обучение детей с отклонениями в развитии. – М., 2002г.
5. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. М., 1985г.
6. Обучение детей с выраженным недоразвитием интеллекта: программно-методические материалы / под ред. И.М.Бгажноковой. – М., 2007г.
7. Угадай, как нас зовут: Игры и упражнения по развитию умственных способностей детей дошкольного возраста: Кн. Для воспитателей детских садов и родителей /Л.А.Венгер, О.М.Дьяченко, Р.И. Бардина, Л.И. Цеханская – М., 1994г.
8. Урунтаева Г.А., Афонькина Ю.А. Учимся запоминать. Мурманск, 1993г.
9. Хухлаева Д.В.Методика физического воспитания в дошкольных учреждениях., М., 1984 г.
10. Чего на свете не бывает. Под ред. О.М. Дьяченко, Е.Л.Агаевой, М., 1991г.