

РАССМОТРЕНО

на научно-методическом
совете
протокол № 1

от «24» 08 2018г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор школы

Акимкина Г.Ф.

ФИО



Программа

социального направления внеурочной деятельности

«Игра»

для обучающихся с умеренной, тяжелой и глубокой умственной отсталостью
(интеллектуальными нарушениями), ТМНР

Государственного общеобразовательного казенного учреждения Иркутской
области "Специальной (коррекционной) школы
города Усть-Илимска"

Составил: учитель
Омолоева Татьяна Владимировна

Усть-Илимск, 2018г.

Пояснительная записка

Игра — деятельность ребенка в условных ситуациях, моделирующих реальные ситуации; направлена на воссоздание и усвоение общественного опыта. Игра является самым действенным средством коррекции психофизического развития умственно отсталых детей. Процесс обучения игре, который мы рассматриваем как особую форму взаимодействия взрослых с детьми, обеспечивает не столько формирование определенных игровых умений и навыков, сколько активизацию их психической и двигательной сферы, развитие всех познавательных процессов, эмоционально-волевой сферы, навыков общения с взрослыми и сверстниками. Обучение детей игре строится на основе глубокого знания и учета индивидуальных возможностей развития каждого ребенка. Трудности в освоении игровой деятельности у детей с умеренной и тяжелой умственной отсталостью, ТМНР оказываются как бы «запрограммированными» уже в раннем детстве. Основные причины, тормозящие самостоятельное последовательное становление игры: низкий уровень познавательной активности, запаздывание в сроках овладения двигательными функциями, предметными действиями, речью, эмоциональным общением с взрослыми. Большинство детей с умственной отсталостью обнаруживают слабо выраженный и неустойчивый интерес к игрушкам, что является показателем общей низкой познавательной активности. Как правило, у таких детей нет любимых игрушек, и они начинают выполнять игровые действия с теми, которые в данный момент попадают в поле их зрения или которые привлекают их внешним видом, а не возможностью воплотить в жизнь конкретный замысел, как это имеет место у нормально развивающих детей. Все эти особенности приводят к длительной задержке развития у детей с умственной отсталостью, ТМНР всех компонентов игровой деятельности.

Программа по социальному направлению внеурочной деятельности «Игра» разработана на основе учебно-методических пособий Баряевой Л.Б., Зарина А.П. «Обучение сюжетно-ролевой игре детей с проблемами интеллектуального развития», Катаева А.А., Стребелева Е.А. «Дидактические игры и упражнения в обучении умственно отсталых дошкольников».

Игра в процессе обучения и воспитания детей с умственной отсталостью, ТМНР выступает как форма обучения и как деятельность, которой детей специально обучают. Как *форма* обучения игра охватывает все образовательные области. Так, сенсорное и коммуникативное развитие детей, формирование предметных действий, навыков изобразительной *деятельности*, трудовых навыков происходит в процессе игры взрослого с ребенком. При обучении ребенка с ТМНР игре как деятельности прежде всего ставится задача формирования *предметно-игровой* деятельности. В ходе обучения у ребенка развивается интерес к игрушкам, желание играть ими, выполнять доступные адекватные действия с игрушками, формируется положительное эмоциональное отношение к игрушкам, выражение радости в процессе игры. По мере накопления опыта предметно-игровой деятельности и увеличения продолжительности процесса игры у ребенка развивается способность самостоятельно занимать свое свободное время игрой с игрушками.

Особое значение в развитии ребенка с ТМНР имеет подвижная игра. Она способствует формированию двигательных умений и навыков, предоставляет возможность развивать познавательный интерес, формирует умение ориентироваться в окружающем пространстве.

Не менее важна дидактическая игра. Она рассматривается и как специфический вид детской деятельности, и как форма организации детей, и как средство и метод воспитания в целостном педагогическом процессе. Данный вид игр оказывает положительное влияние на развитие свойств внимания, мышления, памяти умственно отсталого ребенка. Являясь увлекательным занятием, они развивают умение действовать в команде, формируя социальные навыки.

Цель: формирование предметно-игровой деятельности.

Задачи:

- формирование интереса к игровой деятельности;
- формирование положительного эмоционального отношения к игре;
- формирование умения выполнять отдельные предметно-игровые действия, цепочки предметно-игровых действий;
- формирование двигательных навыков;
- формирование умения действовать по подражанию, образцу, инструкции;
- развитие внимания, памяти, усидчивости, наблюдательности;
- формирование умения ориентироваться в пространстве;
- развитие эмоционально-волевой сферы, чувства сопричастности общему делу;
- развитие речевой и двигательной активности во время совместной игры;
- развитие общей и мелкой моторики;
- формирование умения в ролевой игре соотносить роль с игровыми действиями;
- формирование умения следовать правилам игры;
- формирование интереса к совместной игровой деятельности.

Программа разработана для детей с умеренной, тяжелой умственной отсталостью, ТМНР 7-11 лет. Срок реализации программы - 4 года. Занятия проводятся в соответствии с календарно-тематическим планированием 1 раз в неделю, 34 часа в год. Возможно уменьшение количества часов, в зависимости от изменения годового календарного учебного графика, сроков каникул, выпадения занятий на праздничные дни. Продолжительность занятия до 30 мин.

Программный материал содержит следующие виды игр: подвижные, игры на улице, сенсорные, предметные игры, сюжетно-ролевые.

Возможные **личностные результаты** освоения рабочей программы включают:

- умение в ролевой игре соотносить роль с игровыми действиями
- умение выполнять отдельные предметно-игровые действия, цепочки предметно-игровых действий
- повышение двигательной активности, развитие ловкости;
- умение адекватно реагировать на игровые ситуации;
- интерес к взаимодействию с другими детьми и взрослыми в игровой деятельности,
- умение сопереживать, проявлять внимание;
- умение самостоятельно играть в свободное время.

Формированию интереса ребенка к игровой деятельности, расширению диапазона используемых игр способствует специально организованная среда. Для создания такой среды необходимо зонирование пространства группы: выделение мест для игры на полу (на ковре), для игры с настольными играми, отгороженного пространства для индивидуальной игровой деятельности, продуманное размещение игр. Кроме того, необходимо продумать место проведения игры на улице. Материал данной программы предполагает проведение занятий на спортивной площадке, игровом комплексе, в лесу.

МОНИТОРИНГ ОВЛАДЕНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ СОЦИАЛЬНЫМИ (ЖИЗНЕННЫМИ) КОМПЕТЕНЦИЯМ.

Таблица овладения обучающимся социальными (жизненными) компетенциями

ФИО обучающегося	Результаты анализа личностных результатов обучающегося			
	0 баллов – нет продвижения	1 балл – минимальное продвижение	2 балла – среднее продвижение	3 балла - значительное продвижение

Мониторинг личностных результатов.

Сформированность личностных результатов Вид деятельности	Начало года				Конец года			
	Степень сформированности				Степень сформированности			
	0	1	2	3	0	1	2	3
умение в ролевой игре соотносить роль с игровыми действиями								
умение выполнять отдельные предметно-игровые действия, цепочки предметно-игровых действий								
повышение двигательной активности, развитие ловкости;								
умение адекватно реагировать на игровые ситуации;								
интерес к взаимодействию с другими детьми и взрослыми в игровой деятельности,								
умение сопереживать, проявлять внимание;								
умение самостоятельно играть в свободное время								

Условные обозначения:

0 баллов - нет продвижения

1балл - минимальное продвижение

2 балла – среднее продвижение

3 балла – значительное продвижение

В случае выявления отсутствия динамики или отрицательных показателей, согласовывается корректировка содержания индивидуальной программы развития ребенка и проводится углубленная диагностика с целью выявления особенностей состояния и возможных причин низкой эффективности проведенной коррекционной работы. Уровень развития и формирования жизненных компетенций отражается в описательной характеристике по освоению СИПР на конец учебного года.

Содержание занятий.

Первый год обучения.

Игра «Мемори», игра «Жмурки».

Игра «Мемори»

Игра «Мемори» представляет собой набор карточек — по две карточки на одно изображение. Смысл игры — найти две парные карточки и собрать их как можно больше.

Ход игры. Карточки перемешиваются, и из них выкладывается игровое поле изображениями вниз. Игровое поле должно быть определенной правильной формы, например, квадрат или прямоугольник. Каждый игрок за один ход открывает две карточки. В случае если они одинаковые, то он забирает карточки себе и делает еще один ход. В противном случае карточки кладутся на прежние места, «рубашками» вверх и ход переходит к другому игроку.

Кто собрал большее количество парных карточек, тот и выиграл.

Вначале можно упростить правила игры - играть с открытыми карточками или выбрать для игры небольшое количество карточек.

Игра «Жмурки».

Для проведения игры необходимо приготовить повязку на глаза, колокольчик или бубен.

Если нет музыкальных инструментов - ничего страшного, сигналы можно подавать голосом или хлопая в ладоши.

Ход игры.

1 вариант. Водящий - взрослый, дети убегают.

2 вариант. Водящий — ребенок, остальные дети убегают.

Игроки разбегаются в разные стороны и начинают «дразнить» водящего, подавая ему разные сигналы о своем местонахождении. Можно звонить в колокольчик или хлопать в ладоши. Пойманный игрок становится водящим.

Игра «Найди свою игрушку в мешочке», игра «Кошки - мышки».

Игра «Волшебный мешочек»

Для проведения игры необходимо приготовить игрушки резко различной формы, величины, фактуры по количеству детей, непрозрачный мешочек – «волшебный мешочек» с завязкой, в который складываются предметы-игрушки.

Ход игры:

Вариант 1. Взрослый демонстрирует детям мешок, предлагая детям узнать, что там лежит. Дети вынимают предметы из мешка, называя их. Затем взрослый складывает предметы в мешок. Ребенок опускает руку в мешок, на ощупь находит предмет, который назвал учитель.

Вариант 2. Ребенок выбирает игрушку, ощупывает её, затем называет (показывает на картинке) предмет, который он держит в руке.

Игра «Кошки-мышки»

Ход игры. Выбирается двое водящих - кошка и мышка. Остальные игроки становятся в круг, взявшись за руки, тем самым образуя между собой ворота. Кошка стоит за кругом, мышка - в круге. Задача кошки - войти в круг и поймать мышку. При этом кошке разрешается прорывать цепь игроков, подлезать под сцепленные руки. Игроки стараются не пропустить кошку внутрь круга. Смена водящих происходит, когда кошка поймает мышку.

Игра «Лото», игра «Мяч в кругу».

Игра «Лото»

Для проведения игры необходимо приготовить карты лото с изображением знакомых детям предметов, маленькие картинки с изображением тех же предметов.

Ход игры. Педагог раздает детям карточки лото, а сам поднимает одну из маленьких картинок и спрашивает: «У кого такая картинка?» Ребенок, у которого есть такая картинка, поднимает вверх руку или говорит «У меня». После того как выбор сделан, ребенок получает картинку и накладывает ее на такую же картинку в своей карточке.

Игра с мячом «Мяч в кругу».

Для проведения игры необходимо подготовить большой гимнастический мяч (фитбол).

Ход игры. Дети стоят в кругу. Педагог объясняет детям, что мяч – это Колобок, который будет катиться на слова:

Колобок, Колобок,
У тебя румяный бок.
Ты по полу покатись
И Катюше (ребятам) улыбнись!

Затем педагог предлагает одному из участников игры передать мяч-Колобок другому игроку. Например, по просьбе педагога («Катенька, покати мячик Диме») девочка прокатывает мяч двумя руками названному участнику. Тот, получив мяч, прокатывает его другому ребенку, которого назвали по имени. Каждая передача мяча одним игроком другому сопровождается стихотворением.

Игра «Найди музыкальную игрушку», игра с парашютом «Карусель».

Игра «Найди музыкальную игрушку».

Ход игры. Детям демонстрируется музыкальная игрушка. Педагог обращает внимание детей на то, как звучит игрушка, дает послушать детям. Затем педагог дает инструкцию: «Сейчас вы закроете глаза (отвернетесь, выйдете из помещения), я спрячу игрушку. Вы должны найти игрушку по звучанию».

Дети могут выполнять задание по одному или группой.

Игра «Карусель».

Для проведения игры необходимо приготовить парашют.

Ход игры. Расстелить парашют на полу, растянуть по всей окружности. Дети берутся одной рукой (сначала левой, потом правой) за край парашюта и вместе с воспитателем двигаются по кругу, произнося слова:

Еле-еле, еле-еле,
Завертелись карусели (дети идут на носочках медленно).
А потом, потом, потом,
Все бегом, бегом, бегом (затем темп нарастает и переходит в бег).
Тише, тише, не спешите,
Карусель остановите (дети постепенно останавливаются).

Раз, два, раз, два -
Повернулась детвора (делают поворот и берутся другой рукой за парашют; направление движения меняется).

Раз, два, раз, два -
Вот и кончилась игра.

Игровые действия повторяются несколько раз, затем игра заканчивается.

Игра «Домино», игра «Волшебная шляпа».

Игра «Домино»

Ход игры. Каждому игроку раздается по 5 карточек (косяшек), остальные карты кладутся на стол лицевой стороной вниз. С помощью считалочки определяется игрок, который ходит первым, размещая карту (косяшку) лицевой стороной вверх на середине стола. Ход передается по часовой стрелке. Если у игрока есть карточка с тем же изображением, он ее кладет, если нет, берет 1 из оставшихся карточек (косяшек). Если карточка подошла – кладет на стол, если нет - передает ход. Игра продолжается до тех пор, пока у одного из игроков не останется карточек. Он и будет победителем.

Игра «Волшебная шляпа».

Ход игры. Участники сидят в кругу, на расстоянии вытянутой руки. Под музыку дети передают друг другу шляпу. Когда музыка перестает звучать, шляпа остается в руках одного из игроков. Ребенок, у которого остается в руках шляпа, должен выполнить задание. Например, станцевать, рассказать стихотворение, изобразить животное и др.

Игра «Зайчата», игра «Море волнуется раз».

Игра «Зайчата»

Ход игры. Взрослый делает зайчика из пальцев и говорит детям, что это мама – зайчиха, которая ищет своих зайчат. Затем предлагает детям сделать зайчат из пальчиков. Взрослый предлагает детям попрыгать, как зайчики. Потом педагог рассказывает детям стихотворение, сопровождая его действиями. Дети повторяют действия педагога.

Жили-были (кистями рук покрутить перед собой «фонарики»)

Зайчики (показать пальцами ушки)

на лесной опушке (ладонями провести окружность на столе).

Жили-были (кистями рук покрутить перед собой «фонарики»)

зайчики (показать пальцами ушки)

в беленькой избушке (соединить руки над головой в «домик»).

Мыли свои ушки (пальцами правой руки провести по указательному, по среднему пальцам),

мыли свои лапочки (потереть одну руку о другую).

Наряжались зайчики (пошевелить «ушками»),

надевали тапочки (потопать ногами).

Игра "Море волнуется раз".

Для проведения игры необходимо приготовить парашют.

Ход игры. Участники берут парашют двумя руками за края и сворачивают, работая пальцами. На счет раз - работать в лучезапястном суставе (мелкая волна). На счет два - сгибаем руки в локтях (крупная волна). На счет три - поднимаем руки вверх, образуется купол. На счет четыре - руки заводим за себя, приседаем на корточки. На счет пять - встаем. Повторять 2-3 раза.

Ролевая игра «Угостим Анечку чаем».

Ролевая игра «Угостим Анечку чаем».

Для проведения игры необходимо приготовить кукол, чашки, блюдца, ложки, сахарницу и чайник из чайного сервиза, игрушечное печенье.

Ход игры. Педагог накрывает стол для детей, показывает и называет каждое действие. На первом занятии целесообразно накрыть общий стол по числу играющих детей. Взрослый приглашает детей за стол, еще раз уточняет, что стоит на столе, как называется каждый предмет и для чего он нужен, как им можно пользоваться. Педагог говорит детям о том, что за этим столом дети будут пить чаем своих дочек (кукол). Педагог на своей кукле показывает, как нужно правильно ее взять, усаживает на левое колено и придерживает левой рукой. Дети выбирают себе кукол, выполняют те же действия, что и взрослый. Педагог говорит со своей куклой: "Сейчас будем пить чай, Анечка. Вот чай наливаю в

чашку... положу сахар... ложкой размешаю... возьми печенье... кусай печенье... пей чай... Не торопись, чай горячий..."

На последующих занятиях дети сами будут поить кукол чаем, игровое действие постепенно усложняется за счет введения в игру сливочника (чай со сливками), варенья и т.п. Где возможно, усложняется и речевое сопровождение, например: "Не пей чай из ложки. Держи чашку крепко. Молодец, ешь печенье аккуратно, не кроши".

Игра «Лото», игра «Жмурки».

Игра «Лото»

Для проведения игры необходимо приготовить карты лото с изображением знакомых детям предметов, маленькие картинки с изображением тех же предметов.

Ход игры. Педагог раздает детям карточки лото, а сам поднимает одну из маленьких картинок и спрашивает: «У кого такая картинка?» Ребенок, у которого есть такая картинка, поднимает вверх руку или говорит «У меня». После того как выбор сделан, ребенок получает картинку и накладывает ее на такую же картинку в своей карточке.

Игра «Жмурки».

Для проведения игры необходимо приготовить повязку на глаза, колокольчик или бубен.

Если нет музыкальных инструментов - ничего страшного, сигналы можно подавать голосом или хлопая в ладоши.

Ход игры.

1 вариант. Водящий - взрослый, дети убегают.

2 вариант. Водящий – ребенок, остальные дети убегают.

Игроки разбегаются в разные стороны и начинают «дразнить» водящего, подавая ему разные сигналы о своем местонахождении. Можно звонить в колокольчик или хлопать в ладоши. Пойманный игрок становится водящим.

Ролевая игра «Поездка на автобусе».

Игра «Поездка на автобусе».

Для проведения игры необходимо приготовить модель автобуса с местами для пассажиров, местом для водителя с рулем, цветные карточки - проездные билеты.

Ход игры. Взрослый предлагает детям поиграть в игру «Автобус».

Сначала педагог предлагает детям рассмотреть игрушечный автобус, обращая внимание на его детали. Затем дети подходят к модели автобуса, рассматривают его. Взрослый обращает внимание детей, что в автобусе есть место для водителя (кабина, руль, кресло и т.д.), места для пассажиров, место кондуктора. Далее педагог рассказывает детям правила поведения в автобусе (необходимо купить билет у кондуктора, предъявить билет контролеру, занять место в автобусе, выйти на нужной остановке).

1 вариант. Взрослый – водитель, дети - пассажиры.

2 вариант. Ребенок водитель, остальные дети пассажиры.

Педагог знакомит детей с особенностями выбранной роли, учит детей последовательно выполнять действия, связанные с ней.

Для усложнения игры можно ввести роли кондуктора и контролера, создавать различные ситуации (например, едем в магазин, в зоопарк и др.). При этом детям нужно будет учиться выходить из автобуса на нужной остановке, приобретать и предъявлять билет.

Ролевая игра «Кукла Катя заболела».

Ролевая игра «Кукла Катя заболела».

Для проведения игры необходимо приготовить медицинскую сумку, в которой находятся: градусник, трубочка, шпатели, таблетки; детский белый халат, колпачок; кукла с завязанным горлом в кроватке, игрушечные телефоны.

Ход игры. Кукла с завязанным горлом лежит в постели. Педагог спрашивает детей о том, что могло случиться с куклой? Почему она не встает с постели? Почему у нее завязано горло? Взрослый выслушивает ответы детей, дает комментарии по поводу них. Затем взрослый уточняет, знают ли дети, что надо делать, когда кто-то заболел? Кто лечит детей и взрослых? Педагог рассказывает детям о профессии врача, атрибутах данной профессии, его обязанностях.

Педагог предлагает поиграть в поликлинику. Вначале взрослые (два педагога) берут на себя роли врача и родителя. Взрослый, выполняющий роль мамы, вызывает по телефону врача. Затем приходит второй взрослый, выполняющий роль врача. Педагоги проигрывают ситуацию, обращая внимание детей на то, что каждый должен делать во время игры. Затем детям предлагается побыть в роли врача (родителя). Дети выполняют действия согласно выбранной роли, выполняют игровые действия по инструкции педагога. Взрослый помогает развернуть диалог мамы и врача о болезни куклы, выполнять игровые действия в соответствии с ролью (врач измеряет температуру, слушает, смотрит горло, дает рекомендации по лечению (пить таблетки, полоскать горло), «мама» заботится о кукле-дочке, дает таблетки, ласково с ней обращается).

Ролевая игра « В поликлинике».

Ролевая игра "В поликлинике ".

Для проведения игры необходимо подготовить два белых халата, колпаки, шпатель, шприц, градусник, вата, бинт, палочки для смазывания ранок, йод; оборудовать кабинет врача.

Ход игры.

1 вариант. Взрослый – медсестра, дети – пациенты.

2 вариант. Один ребенок – медсестра, остальные дети – пациенты.

Врач и медсестра (взрослые) сидят за столом в поликлинике. Рядом шкаф с медицинскими инструментами. Перед кабинетом на стульях сидят посетители. Входит пациент. Сначала это может быть мама с ребенком (мама – взрослый, помогает ребенку ответить на вопросы врача). Врач уточняет, что болит; обращается к медсестре с рекомендацией о том, что надо сделать. Больной подходит к медсестре, которая выполняет назначение врача (например, смотрит горло, мерит температуру, смазывает рану, забинтовывает, ставит укол). Больной благодарит и уходит. Врач приглашает следующего посетителя. Затем педагог предлагает детям побыть в роли медсестры.

Игра «Волшебный мешочек», игра «Кошки - мышки».

Игра «Волшебный мешочек».

Для проведения игры нужно приготовить игрушки резко различной формы, величины, фактуры по количеству детей, непрозрачный мешочек – «волшебный мешочек» с завязкой, в который складываются предметы-игрушки.

Ход игры:

Вариант 1. Взрослый демонстрирует детям мешок, предлагая детям узнать, что там лежит. Дети вынимают предметы из мешка, называя их. Затем взрослый складывает предметы в мешок. Ребенок опускает руку в мешок, на ощупь находит предмет, который назвал учитель.

Вариант 2. Ребенок выбирает игрушку, ощупывает её, затем называет (показывает на картинке) предмет, который он держит в руке.

Игра «Кошки-мышки».

Ход игры. Выбирается двое водящих - кошка и мышка. Остальные игроки становятся в круг, взявшись за руки, тем самым образуя между собой ворота. Кошка стоит за кругом, мышка - в круге.

Задача кошки - войти в круг и поймать мышку. При этом кошке разрешается прорывать

цепь игроков, подлезать под сцепленные руки. Игроки стараются не пропустить кошку внутрь круга. Смена водящих происходит, когда кошка поймают мышку.

Игра «Найди музыкальную игрушку», игра «Море волнуется раз».

Игра «Найди музыкальную игрушку».

Для проведения игры необходимо подготовить музыкальную игрушку.

Ход игры. Детям демонстрируется музыкальная игрушка. Педагог обращает внимание детей на то, как звучит игрушка, дает послушать детям. Затем педагог дает инструкцию: «Сейчас я заведу игрушку. Вы закроете глаза (отвернетесь, выйдете из помещения), а я спрячу игрушку. Кто найдет игрушку?». Дети могут выполнять задание по одному или группами.

Игра "Море волнуется раз".

Для проведения игры необходимо подготовить парашют.

Ход игры: Участники игры берут парашют двумя руками за края. На счет раз - работают в лучезапястном суставе (мелкая волна). На счет два - сгибают руки в локтях (крупная волна). На счет три - поднимают руки вверх, образуется купол. На счет четыре - приседают на корточки. На счет пять - встают. Повторять 2-3 раза.

Для усложнения игры можно предложить детям пробегать под куполом парашюта (например, бегут только мальчики или девочки; названные игроки меняются местами).

Игра «Домино», игра «Волшебная шляпа».

Игра «Домино»

Ход игры. Каждому игроку раздается по 5 карточек (косяшек), остальные карты кладутся на стол лицевой стороной вниз. С помощью считалочки определяется игрок, который ходит первым, размещая карту (косяшку) лицевой стороной вверх на середине стола. Ход передается по часовой стрелке. Если у игрока есть карточка с тем же изображением, он ее кладет, если нет, берет 1 из оставшихся карточек (косяшек). Если карточка подошла – кладет на стол, если нет - передает ход. Игра продолжается до тех пор, пока у одного из игроков не останется карточек. Он и будет победителем.

Игра «Волшебная шляпа».

Ход игры. Участники сидят в кругу, на расстоянии вытянутой руки. Под музыку дети передают друг другу шляпу. Когда музыка перестает звучать, шляпа остается в руках одного из игроков. Ребенок, у которого остается в руках шляпа, должен выполнить задание. Например, станцевать, рассказать стихотворение, изобразить животное и др.

Игра «Пять маленьких мышек», игра «Пятнашки».

Игра «Пять маленьких мышек»

Ход игры. Взрослый рассказывает детям стихотворение, сопровождая его действиями. Дети повторяют действия педагога (сначала одной, потом другой рукой).

Пять маленьких мышек забрались в кладовку,
в бочонках и банках орудуют ловко
(пять пальцев бегают по плоскости).
На сыр забирается первая мышка
(стучат большим пальцем).
В сметану ныряет вторая малышка
(стучат указательным пальцем).
А третья с тарелки все масло слизала
(стучат средним пальцем).

Четвертая в миску с мукою попала
(стучат безымянным пальцем).
А пятая мышка медком угощается
(стучат мизинцем).
Все сыты, довольны
(гладят ладонями поверхность стола).
Вдруг... Кот просыпается!!!
(показать «когти»)
«Бежим!!!» - пропищала подружка малыша
(пять пальцев бегают по поверхности стола).
И спрятались в норку проказницы-мышки
(делают «норку» - одной ладонью накрыть другую).

Игра «Пятнашки».

Ход игры. Собравшись в круг, игроки выбирают водящего и дают ему прозвище «Пятнашка». «Пятнашка» должен догнать других игроков и запятнать их, коснувшись рукой. Игрок, которого водящий запятнал, становится сам «пятнашкой». Вот в этот момент нужно громко назвать имя нового водящего, чтобы другие игроки знали, от кого убегать.

Игра «Зайчики» (теневого театр), игра «Карусель».

Игра «Зайчики».

Для проведения игры необходимо подготовить экран, настольную лампу. Игру следует проводить в затемненном помещении.

Ход игры. Дети видят на экране изображение зайчика. Для этого педагог складывает пальцы руки следующим образом: мизинец и безымянный палец загибаются и придерживаются большим пальцем – «мордочка», а два других пальца поднимаются вверх – «ушки», кисть руки чуть-чуть наклоняется вперед. Зайчик прыгает на экране. «Это мама-зайчиха своих зайчат ищет. Где они?» - говорит педагог и предлагает детям сделать зайчат. Каждому ребенку он помогает правильно сложить пальцы. После этого дети поднимают руки, приближая их к экрану, зайчата прыгают вокруг зайчихи. Педагог поощряет эмоциональные проявления детей.

Игра с парашютом «Карусель».

Ход игры. Расстилают парашют на полу, растягивая по всей окружности. Дети берутся одной рукой (сначала левой, потом правой) за край парашюта и вместе с взрослым двигаются по кругу, произнося слова:

Еле-еле, еле-еле,
Завертелись карусели (дети идут на носочках медленно).
А потом, потом, потом,
Все бегом, бегом, бегом (затем темп нарастает и переходит в бег).
Тише, тише, не спешите,
Карусель остановите (дети постепенно останавливаются).
Раз, два, раз, два -
Повернулась детвора (делают поворот и берутся другой рукой за парашют; направление движения меняется).
Раз, два, раз, два -
Вот и кончилась игра.

Повтор 2-4 раза и игра заканчивается.

Ролевая игра «Покупка игрушек».

Ролевая игра "Покупка игрушек".

Для проведения игры необходимо подготовить игрушечный кассовый аппарат, заменители денег - желтые кружки, игрушки, чеки, оборудовать витрину и место кассира.

1 вариант. Продавец - взрослый, дети - покупатели.

2 вариант. Ребенок продавец, остальные дети – покупатели.

Ход игры. Педагог предлагает детям поиграть в магазин игрушек; говорит, что каждый может купить в магазине такую игрушку, какую захочет. Берет за руку одного из детей и показывает, как они идут в магазин за покупкой игрушки. Педагог подходит к витрине, выбирает с ребенком игрушку, договаривается о том, что они ее будут покупать. Затем подходят к кассе и обращаются к продавцу (второй взрослый): « Дайте, пожалуйста, мишку». Продавец сообщает стоимость игрушки. Покупатель отдает продавцу нужное количество кружков. Продавец дает ребенку игрушку и чек. Ребенок берет игрушку, благодарит продавца (кивок головы или повторение фразы педагога). Взрослый предлагает ребенку поиграть с игрушкой, остальным детям - идти в магазин и покупать игрушки, помогает детям выполнять это игровое действие. Педагог дает образец выбора игрушки и, обращаясь к каждому, спрашивает о том, что хочет купить ребенок; дает форму вежливого обращения, помогает детям составить вопрос и ответ. После того как дети сделали свой выбор, педагог ведет их к кассе и предлагает заплатить деньги. В конце занятия обращает внимание детей на то, как продавец закрывает магазин, как наводит порядок в нем.

Календарно – тематическое планирование

1 год обучения		
№	Тема занятия	Количество часов
1-7	Игра «Мемори», игра «Жмурки»	7
8-15	Игра «Найди свою игрушку в мешочке», игра «Кошки - мышки»	8
16-23	Игра «Лото», игра «Мяч в кругу»	8
24-31	Игра «Найди музыкальную игрушку», игра «Карусель»	8
32-34	Игра «Домино»,	3
2 год обучения		
1-4	Игра «Волшебная шляпа»	4
5-11	Игра «Зайчата», игра «Море волнуется раз»	7
12-19	Ролевая игра «Угостим Анечку чаем»	8
20-26	Игра «Лото», игра «Жмурки»	7
27-34	Ролевая игра «Поездка на автобусе»	8
3 год обучения		

1-9	Ролевая игра «Кукла Катя заболела»	9
10-18	Ролевая игра «В поликлинике»	9
19-26	Игра «Волшебный мешочек», игра «Кошки - мышки»	8
27-34	Игра «Найди музыкальную игрушку», игра «Море волнуется раз»	8
	4 год обучения	
1-8	Игра «Домино», игра «Волшебная шляпа»	8
9-17	Игра «Пять маленьких мышек», игра «Пятнашки»	9
18-25	Игра «Зайчики» (теневого театр), игра «Карусель»	8
26-34	Ролевая игра «Покупка игрушек»	9

Используемая литература:

1. Баряева Л.Б., Зарин А. Обучение сюжетно-ролевой игре детей с проблемами интеллектуального развития: Учебно-методическое пособие.-СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена; Изд-во «Союз», 2001. (Серия «Коррекционная педагогика»).-416 с.
2. Баряева Л.Б., Зарин А.П. Опыт организации коррекционной помощи детям с интеллектуальным недоразвитием /Инновации в Российском образовании: Дошкольное образование.- М.: Изд. МГУП, 1999.-С.46-50.
3. Вопросы воспитания и обучения аномальных детей дошкольного возраста. /Отв. Ред.Л.П. Носкова.-М., 1980
4. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка// Вопросы психологии. – 1966.-№ 6- С. 62-76.
5. Гаврилушкина О.П., Соколова Н.Д. Воспитание и обучение умственно отсталых дошкольников.- М.: Просвещение, 1980.
6. Соколова Н.Д. Игровая деятельность умственно отсталых дошкольников //Дошкольное воспитание аномальных детей: Книга для учителя и воспитателя / Под ред. Л.П. Носковой.- М.: Просвещение, 1993.- С. 135-147.
7. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.: Педагогика, 1978.
8. Федосеева О. А. Особенности игровой деятельности детей с интеллектуальной недостаточностью [Текст] / О. А. Федосеева // Молодой ученый. — 2012. — №11. — С. 489-491.
9. Зарин А. Комплексное психолого-педагогическое обследование ребенка с проблемами в развитии: Учебно-методическое пособие. – СПб.: ЦДК проф. Л.Б. Баряевой, 2015.-320 с.
10. Пензулаева Л.И.Подвижные игры и игровые упражнения с детьми 3-5 лет. – М.: Гуманит.изд.центр ВЛАДОС, 2000. – 112 с.
11. Пензулаева Л.И.Подвижные игры и игровые упражнения с детьми 5-7 лет. – М.: Гуманит.изд.центр ВЛАДОС, 2001. – 112 с.