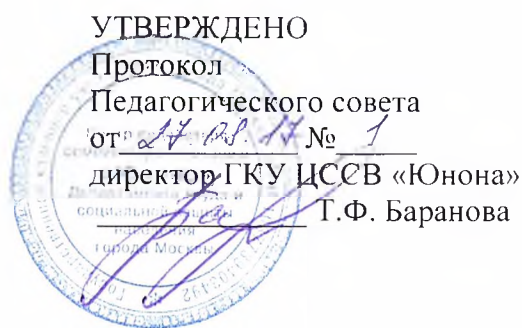


РАССМОТРЕНО  
На заседании МО  
Протокол  
от 14.08.17 № 1



**Дополнительная программа  
(адаптированная, общеразвивающая)  
социально-педагогической направленности по  
предмету «Игра»  
(предметно-практическая, подвижная,  
дидактическая, сюжетная)**

Сроки реализации: от 4 лет  
Возраст: от 8 до 18 лет

Москва, 2017 г.

## **Информационная карта**

Тип педагогической программы: учебная программа.

Вид Программы: рабочая программа учебного курса.

Контингент обучающихся: воспитанники отделения медико-социальной реабилитации.

Цель Программы: оказание содействия воспитанникам в освоении содержания инновационного учебного курса «Игра».

Ведущие принципы построения Программы: воспитывающая и коррекционно-развивающая направленность обучения, наглядность, индивидуальный и дифференцированный подход в обучении, принцип продуктивной обработки информации.

Назначение Программы:

- для воспитанников и родителей (законных представителей) Программа обеспечивает реализацию их права на информацию об объеме дополнительных образовательных услуг социально-педагогической направленности по предмету «Игра», права на выбор этих услуг и права на гарантию качества получаемых услуг;
- для педагогического коллектива Программа определяет приоритеты в содержании предмета «Игра», способствует интеграции и координации деятельности педагогов в учебно-воспитательном процессе;
- для администрации ЦССВ «Юнона» Программа является основанием для определения качества реализации утвержденного объема гарантированных дополнительных образовательных услуг социально-педагогической направленности по предмету «Игра».

Форма обучения: занятие.

Сроки освоения Программы: 4 года.

Объем учебного времени: 102 часа.

Режим учебных занятий: 3 часа в неделю.

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Настоящая программа предназначена для работы с детьми-инвалидами, имеющими выраженную степень интеллектуальной недостаточности, проживающими в условиях ЦССВ. Программа рассчитана на четырехлетний срок обучения и составлена с учетом пятидневной недели. Материал каждого раздела программы изложен по годам обучения (ступеням). Основными критериями продвижения ребенка являются примерные показатели результативности обучения (примерный перечень усвоенных умений), приводимые в конце каждого года обучения.

В программе представлены организация и содержание воспитательной и коррекционно-развивающей работы с учетом особенностей личности воспитанника с выраженной степенью интеллектуальной недостаточности и сложившихся представлений о структуре дефекта при органическом поражении ЦНС.

Рассматривая игру как «особую форму жизни ребенка, в которой осуществляется его связь с окружающей действительностью» (Д.Б. Эльконин), возрастает значимость программы для формирования социального ориентирования ребенка с выраженной степенью интеллектуальной недостаточности.

Усвоение элементарного игрового опыта в различных видах игровой деятельности является важнейшей целью обучения ребенка с выраженной степенью интеллектуальной недостаточности. Организация предметно-практических и дидактических игр направлена на усвоение ребенком различных способов взаимодействия с предметным миром, познание его свойств и качеств, накопление опыта межличностных коммуникаций со взрослым и сверстниками. В дидактических играх ребенок усваивает сенсорные эталоны цвета, величины, формы, способы сенсорного обследования, выполняет разнообразные, функционально закрепленные действия с предметами, дидактическими игрушками с учетом их свойств и качеств. Предметно-практические игры направлены на формирование представлений о предметном мире, его свойствах и качествах, овладение новыми умениями и навыками

(специфическими манипуляциями, орудийно-предметными, перцептивными действиями и др.).

Подвижные игры направлены на удовлетворение двигательной активности ребенка, формирование двигательных умений и навыков, усвоение правил поведения в игровой ситуации (умение починаться правилам игры, действовать сообща и др.). Для детей с выраженной интеллектуальной недостаточностью доступными являются бессюжетные игры типа «ловишек», сюжетные подвижные игры, игры-забавы. Они содержат основные виды движений, выполнение которых определяется сюжетом или правилом.

Пошаговая демонстрация каждого движения проводится утрированно, преувеличенно, в медленном темпе. По мере овладения движением необходимость в совместном выполнении действия отпадает, а демонстрация и словесное указание сворачиваются до подсказки.

Все это создает предпосылки к развитию сюжетной игры, необходимыми компонентами которой являются: усвоение игровых действий, их объединение в цепочку последовательно выполняемых операций, которые условно называются «сюжетом», организация участников вокруг заданной темы, образа, объекта. Сюжетная игра направлена на усвоение ребенком норм и правил взаимоотношений между людьми с помощью игровых ситуаций, через игровые действия (ребенок берет на себя роль и выполняет ее с помощью предметных игровых действий). Используя в игре предметы – заместители, ребенок учится не просто отражать их конкретные, операционально-технические возможности, но и превращать их в изобразительные средства, передающие общее назначение (кормление, укладывание спать, уход за больным, купля и продажа, гуляние, умывание и т. п.).

Игра теснейшим образом связана с бытом, устоями и ценностями национальной культуры. Подбор игрового оборудования производится по тематическому признаку (кукольная квартира, гараж для машин, домики для животных и др.). В игровых зонах должны быть выставлены игрушки, хорошо знакомые ребенку (обыгранные на занятиях). Остальное оборудование убирается из поля зрения ребенка для того, чтобы не перегружать его большим количеством раздражителей.

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ПО СТУПЕНЯМ

### **1-ая СТУПЕНЬ ОБУЧЕНИЯ**

Ведущую роль в организации игровой деятельности на первой ступени обучения играет взрослый. Он устанавливает эмоциональное и предметно - манипулятивное взаимодействие с ребенком, стимулирует его развитие (продолжительность взаимодействия, его эмоциональную и предметную насыщенность). Формирует у ребенка необходимые умения и способы взаимодействия в ходе игры: предметные, пантомимические (мимика и жесты, имеющие различную адресную направленность), речевые (в соответствии с возможностями ребенка, от доступных вокализаций и звукоподражаний до слов).

В качестве самостоятельного занятия игра проводится три раза в неделю (предметно-манипулятивная – 1, дидактическая – 1, подвижная – 1). Выбор темы, форма проведения и содержание игры осуществляется в соответствии с тематическим календарным планированием и личным планированием работы воспитателя и дефектолога. При этом учитывается уровень готовности ребенка к конструктивным формам взаимодействия, степень сформированности предметно-бытовых действий, уровень развития речи.

#### ***Задачи 1-ой ступени обучения:***

**1. Развитие различных видов игровой деятельности: предметно - манипулятивной, дидактической, подвижной.**

Организация предметно - манипулятивной деятельности позволяет ребенку получать информацию об элементарных свойствах и качествах предметного мира. В роли дидактических на первой ступени обучения выступают сенсорные игры, обеспечивающие усвоение и реализацию чувственного опыта ребенка. Подвижная игра, направленная на стимуляцию эмоциональной и двигательной активности ребенка, является, по сути, основной формой подгрупповой работы по физическому развитию на первой ступени обучения.

**2. Организация общения:**

- установление эмоционального взаимодействия, создание эмоционального комфорта ребенка в игровой ситуации,
- усвоение доступных ребенку способов и средств взаимодействия.

### 3. Формирование предпосылок предметно-манипулятивных действий:

- развитие крупной и мелкой моторики (усвоение движений различной степени сложности, захват и удержание предмета в ведущей руке, манипулирование предметами, согласованные движения обеих рук);
- формирование первичной ориентировки в схеме тела и лица,
- развитие функции узнавания и различения на ощупь, зрительного, слухового.

### 4. Ознакомление с разнообразными свойствами игрушек:

- использование предметов/игрушек в соответствии с их функциональным назначением,
- усвоение предметно - манипулятивных действий с игрушкой;
- формирование эмоционального отношения к игрушке

### 5. Овладение элементарными предметно-манипулятивными действиями:

- специфическими игровыми манипуляциями, отражающими функциональное назначение игрушки;
- функциональными предметными действиями с бытовыми или игровыми предметами: строительным материалом, орудиями (лопатой, совком), дидактическими игрушками (пирамидкой, формочками-вкладками, мозаикой) и др.. Например, катание мяча друг другу, по ковровой дорожке, желобу, банкетке, дорожке из строительного набора.
- орудийными действиями с бытовыми предметами, их игрушечными аналогами (насыпать совком песок, пересыпать крупу ложкой и др.)

Ребенок осваивает предметно-манипулятивные действия в соответствии со своими возможностями. Наиболее оптимальным способом усвоения этих действий является организация сопряженных действий, когда взрослый действует руками ребенка.

#### **6. Развитие речи:**

- формирование речевой активности,
- формирование предметной соотнесенности слова.

#### **Содержание обучения**

Предметно-манипулятивная игра (с бытовыми предметами, игрушками) направлена на организацию эмоционального общения в процессе моделирования игровых ситуаций, ознакомление ребенка со способами предметного взаимодействия с окружающим миром. Взрослый организует действия ребенка с реальными предметами, их заместителями, игрушками. В манипулятивных играх ребенок учится фиксировать внимание на понравившихся ему ощущениях и многократно их повторять, активизируя эти ощущения. Организация специфических манипуляций позволяет исследовать предмет в соответствии с его свойствами и функциями. Важнейшей задачей является развитие произвольного внимания, т.е. способности ребенка удерживать внимание на объекте игры, например, на мячике, в течение всего времени игры. Обучение предметно-манипулятивным действиям может быть реализовано взрослым по следующей схеме:

- взрослый демонстрирует детям действия с игрушкой/предметом;
- привлекает к предметно-манипулятивному действию поочередно каждого ребенка (формируются парные отношения взрослого и ребенка);
- организует взаимодействие каждого ребенка со своей игрушкой/предметом.

Примерный перечень игрового материала для предметно-манипулятивных игр с бытовыми предметами: баночки, коробки с крышками, пуговицы, молнии, кнопки, кукольная посуда, ленты и веревки, резинки, щетки, бусы, прищепки, инструменты (совок, лопата, ведро, сачок) и пр..

Примерный перечень предметно-манипулятивных игр с бытовыми предметами: «Накрой кастрюлю крышкой», «Сними крышечку» (с кастрюли, коробки, банки), «Пустая – полная», «Волшебные пуговицы», «Бусы для Маши», «Удочки», «Наполни баночку»

Примерный перечень тем для

предметно-манипулятивных игр с игрушками.

- Поиграем с мячом. Демонстрировать детям различные игровые действия с мячом в соответствии с его функциональным назначением (передавать из рук в руки, катать по ковровой дорожке, банкетке, желобу, бросать, собирать рассыпавшиеся мячи). Организовать совместные игровые действия с мячом (взрослый с ребенком). В качестве средств эмоциональной стимуляции можно использовать действия с новыми персонажами: куклой или зайкой (мягкой игрушкой).
- Покатаем машину. Организовать эмоциональное взаимодействие с ребенком, демонстрируя ему игровые действия с машинкой (катать по полу, на столе, по дорожке, по наклонной плоскости, держа машину рукой или за веревочку/ палочку; проверять колеса, ставить в гараж, катать на машине куклу, зайку, мишку). Привлекать детей к совместному выполнению предметно-манипулятивных действий с машинкой.
- Поиграем с каталочкой (игрушкой на колесах, которая перемещается с помощью специальной ручки/ палочки). Организовать эмоциональное взаимодействие с ребенком, демонстрируя действия с каталочками (бабочками, которые машут крыльями при движении, паровозиками с подвижными деталями и шариками, гремящими при движении и пр.). Организовать совместные предметно-манипулятивные действия с каталочкой, фиксируя внимание детей на игрушке (движении деталей, звучании, перемещении).
- Угости куклу (мишку, зайку). Демонстрировать предметно-игровое действие с куклой (мишкой, зайкой): угощать ее конфетой (орешками, печеньем). Воспитывать эмоционально положительный настрой на взаимодействие с игрушкой (ласково обращаться с ней, подносить кусочки угощения ко рту). Побуждать к подражанию характерным звукам («Ням – ням»).
- Кукла хочет пить. Демонстрировать предметно-игровое действие с куклой: поить ее, используя кукольную посуду. Организовать совместные действия (ребенка и взрослого) с различными игрушками (зайка, мишка хотят пить). Воспитывать эмоционально положительный настрой на взаимодействие с игрушкой.



- Умоем куклу (зайку, мишку). Демонстрировать предметно-игровое действие: умыть и вытереть куклу полотенцем. Привлекать детей к выполнению отдельных предметно-игровых действий. Воспитывать эмоционально положительной настрой на взаимодействие с игрушкой (обращаться ласково, бережно мыть лицо, аккуратно промакивать лицо полотенцем).
- Уложим куклу (зайку, мишку) спать. Демонстрировать предметно-игровые действия: раздеть куклу (зайку, мишку), покачать на руках, спеть песенку (баюкать), положить в кровать. Привлекать детей к выполнению отдельных предметно-игровых действий. Воспитывать эмоционально положительной настрой на взаимодействие с игрушкой.
- У нас в гостях кукла Маша (мишка, зайка). Вызывать интерес к кукле (мишке, зайке), желание играть с ней. Демонстрировать детям различные действия с куклой (мишкой, зайкой) в соответствии с ее назначением (здороваться, гладить, угощать, качать на руках/в коляске, катать на машине и др.). Привлекать детей к совместному выполнению действий с куклой (мишкой, зайкой).
- У нас в гостях неваляшка. Воспитывать интерес к игрушке и предметно-игровым действиям с ней. Демонстрировать действия: угощать, пытаться положить спать, катать на машине. Создавать положительное эмоциональное настроение у детей в ходе предметно-игрового взаимодействия со взрослым.
- Поиграем в кубики. Демонстрировать предметно-манипулятивные действия с кубиками (привозить их на машине, сгружать, складывать в коробку, строить дорогу, башню). Создавать положительное эмоциональное настроение у детей в процессе совместного выполнения действий с кубиками.
- Праздник (проводится в группе через некоторое время после общего праздника). Фиксировать положительный эмоциональный настрой ребенка и воспроизводить впечатления от событий, произошедших в его жизни (Новый Год, день рождения.).
- Сложим пирамидку. Демонстрировать предметно-манипулятивные действия с различными видами пирамидок. Устанавливать положительный эмоциональный контакт с ребенком в процессе взаимодействия: снимать и нанизывать кольца на стержень без учета величины.

- Купание гольшей. Воспитывать бережное отношение к кукле-гольшу как к заместителю маленького ребенка. Демонстрировать предметно-игровые действия (наливать воду в тазик/ванночку, купать в воде, мыть отдельные части тела, вытирать куклу полотенцем и заворачивать ее в одеяло). Привлекать детей к совместному выполнению отдельных предметных действий.
- Наши игрушки. Познакомить детей с функциональным назначением игрового уголка и его оборудованием (игрушками). Демонстрировать игровые действия с различными игрушками. Организовать эмоциональное общение с детьми через игрушки и игровые действия с ними.

Дидактические игры направлены на создание условий, обеспечивающих получение и усвоение ребенком сенсорного опыта, телесного ориентирования. Использование разнообразных средств сенсорной стимуляции способствует активизации всех видов ощущений (тактильно-кинестетических, вкусовых, обонятельных, зрительных, слуховых и др.), установлению межанализаторных связей (зрительно-двигательных, слухо-двигательных и др.), формированию устойчивых образов восприятия. *В тактильных играх* внимание ребенка привлекается к собственным ощущениям, разнице получаемых ощущений. В игре используются различные сенсорные стимулы (например, подушка, наполненная камешками, кладется на спинку, животик ребенка). Получая яркие ощущения от прикосновения тяжелой подушки, он начинает выделять, замечать эти части тела. Подготавливается развитие первичных пространственных ориентировок. Изменяя позы, перемещаясь, ребенок учится ориентироваться в пространстве сенсорной дорожки, сухого бассейна и др. В играх, направленных на различение *вкусовых и температурных ощущений*, формируются мимические движения и позы, выражающие удовольствие/неудовольствие от получаемых ощущений, активизируется работа мимических мышц и мышц артикуляционного аппарата. Ребенка побуждают к выражению вкусовых предпочтений с помощью доступных ему средств коммуникации. При проведении игр, организующих обонятельные ощущения, ребенка обучают приемам дифференцированного дыхания (носовой вдох – ротовой выдох),

побуждают к выражению предпочтений в выборе запаха, фиксации приятных – неприятных запахов. *Слуховые игры* направлены на развитие акустического внимания, слухового сосредоточения, различения предметных, музыкальных звуков, бытовых шумов. В ходе игры формируются ориентировочно-поисковые и эмоциональные реакции на звучание предметов, что способствует повышению активности детей в ситуации общения.

Важнейшим условием организации и проведения игр является использование комплекса телесно-ориентированных приемов (объятий, поглаживаний, совместных жестов) со зрительным контактом «глаза в глаза», эмоциональными и предметными стимулами. Сочетание этих приемов способствует возникновению у ребенка чувства защищенности, безопасности.

*Примерный перечень игрового материала для дидактических игр:*

- зеркала и фотографии,
- природный материал (песок и вода, шишки, желуди, семечки, фасоль, горох и пр.),
- сенсорные панели, сенсорные дорожки (подушки, таблички, мешочки), сухой бассейн (с различными наполнителями), наборы звучащих игрушек, коробочки с различными наполнителями и другое оборудование сенсорной комнаты.

Сенсорные игры проводятся в специально оборудованной комнате для игр с водой и песком, сенсорной комнате.

*Примерный перечень дидактических игр:*

«Сорока, сорока», «Ладушки», «Веселый массаж», «Спрячем игрушку», «Ку-ку», «Подуй ветерок», «Кто это?», «С горки на горку», «Сенсорные дорожки (подушки, таблички, мешочки)», «Кисточки», «Веревочки», «Сухие материалы», «Ровная – неровная», «Угадай-ка». «Сенсорные панели», «Разные вкусы», «Ароматные коробочки», «Где звенит», «Найди пару».

Подвижные игры являются основной формой организации и проведения работы по физическому воспитанию детей на первом году обучения. Особенности психофизического развития ребенка с выраженной интеллектуальной недостаточностью определяют низкий уровень двигательной активности, трудности освоения

движений и ориентировки в пространстве. В связи с этим формулируются задачи:

- стимуляция двигательной активности, формирование потребности в активном движении,
- развитие основных движений (ходьба, бег, ползание, лазание, прыжки), их выполнение совместно со взрослым и по подражанию в сочетании со словом и жестом;
- развитие координации движений обеих рук, руки и глаза;
- развитие понимания речевых инструкций, содержащих название предмета/объекта и действие с ним, просьбы, команды, содержащих название действия в сочетании с показом и указательными жестами.

Перечень основных движений:

- виды ходьбы: держась за руки, держась за опору (веревку, гимнастические палки, обручи), друг за другом, в заданном направлении (к игрушке, по дорожке), с предметом в руке, вверх и вниз по лесенке;
- бег враспынную, в заданном направлении (к игрушке, по дорожке).
- ползание на животе, на четвереньках в разных направлениях к цели или по указательному жесту;
- подпрыгивание на обеих ногах, спрыгивание с невысокой опоры с поддержкой.

*Основные движения*, усвоенные ребенком, включаются в игровые ситуации, направленные на формирование переключаемости движений (смена ходьбы и бега), освоение ребенком пространства (дети учатся ходить и бегать, не наталкиваясь на предметы, других детей, двигаться в заданном направлении и др.). *Формирование ориентировки в пространстве* начинается с активизации телесных ощущений и обучения смене поз, т.е. перемены положения тела в пространстве. Это связано с умением сохранять равновесие в состоянии покоя и в движении, координировать движения, используя различные способы. Стимуляция новых способов движения осуществляется с опорой на уже сформированные моторные навыки. В подвижной игре усвоенные движения соединяются в цепочку последовательно выполняемых действий, направленных на достижение результата.

Включение в игру в качестве спортивных снарядов предметов, игрушек позволяет поддерживать интерес ребенка к заданиям, побуждает его к активным действиям. Таким универсальным спортивным снарядом является мяч. Дети учатся катать, бросать мячи друг другу, прокатывать, ловить и поднимать упавший мяч, прыгать и перекатываться на фитболе (надувном мяче для ЛФК). В играх с мячом формируются различные виды захвата, бросков, развивается координация движений.

*Примерный перечень игр:*

Игры с ходьбой и бегом: «Найди мишку», «Поздоровайся с мишкой», «Подари зайчику игрушку» «Догоните меня», «Догони мишку», «Догони мяч», «Лошадки», «Иди ко мне», «Догоню».

Игры с ползанием: «Доползи до погремушки», «В ворота», «Не наступи на линию», «Будь осторожен».

Игры с подпрыгиванием: «Пружинки» (легкие приседания), «Как прыгает зайчик?», «Мой веселый звонкий мяч», Зайка беленький сидит», «Птички в гнездышках».

Игры на телесное ориентирование: «Обезьянки», «В бассейне» (сухой бассейн), «Шарики», «Короткие ноги – длинные ноги», «Поймай бабочку», «Позвони в колокольчик», «Елочка», «Прятки», «Валик» (катать в разных направлениях в положении сидя и лежа).

Игры на ориентировку в пространстве: «Помоги зверятам», «Собери грибки (шишки)», «Серсо для малышей», «Где звенит?», «Найди флажок», «Качели».

Игры с препятствиями: «По мостику – по лесенке», «Перелезь – перешагни», «Достань игрушку».

Игры с потешками и песенками: «По ровненькой дорожке», «Поезд», «Зайка», «Флажок», «Ладочка».

Игры с бросками: «Оттолкни мяч», «Брось зайчику морковку», «Мяч в кругу», «Прокати мяч», «Лови мяч», «Попади в ворота», «Целься вернее» (снежки).

***Продвижение ребенка по программе первой ступени обучения является успешным, если он:***

- 1. Эмоционально реагирует на взрослого, игрушки.***
- 2. Ощупывает предметы, с которыми соприкасается.***

**3.** Получает удовольствие от телесно ориентированного взаимодействия.

**4.** Узнает и различает предметы на ощупь, зрительно, на слух.

**5.** Берет предметы, манипулирует ими (трясет, стучит, толкает, перекладывает их из руки в руку) в соответствии с их функциональным назначением.

**6.** Толкает, бросает мяч руками.

**7.** Толкает мяч ногой.

**8.** Снимает кольца со стержня.

**9.** Нанизывает кольца на стержень.

**10.** Возит игрушку – каталочку.

**11.** Катает машинку.

**12.** Бросает предметы в большую корзину (коробку).

**13.** Ловит большой мяч руками.

**14.** Разворачивает завернутые конфеты.

**15.** Возит игрушку за веревочку.

**16.** Находит частично спрятанную игрушку.

**17.** Вставляет маленький стаканчик в большой.

**18.** Достает игрушку, подтягивая ее за веревочку.

**19.** Снимает с коробочки крышку, чтобы достать лежащий в ней предмет.

## **2-ая СТУПЕНЬ ОБУЧЕНИЯ**

Основным условием организации игровой деятельности на второй ступени обучения является формирование способности детей к подражанию. Фиксируя внимание ребенка на своих действиях и их результате, обучая подражать этим действиям, взрослый, развивает и обогащает способы эмоционального реагирования ребенка, обеспечивает усвоение предметно-практических игровых действий, формирует бережное, заботливое отношение к игрушкам. В игровых ситуациях, моделируемых взрослым, дети усваивают не только функциональное назначение предмета и способы его использования. Они учатся ориентироваться в быту, взаимодействуя с предметами, которые окружают их в повседневной жизни. Обучаются различным способам установления контакта с другими людьми, используя предметы в качестве средств коммуникации. Усваивают правила

игры (в частности, правило последовательной очередности действий в дидактических играх, коллективного выполнения действий имитационного характера в подвижных играх; усвоение схем предметного и игрового взаимодействия с одним общим предметом/игрушкой). В ходе игры, организованной и контролируемой взрослым, дети усваивают нормы и правила поведения (играя рядом, не отбирать игрушки друг у друга, бережно относиться к игрушкам). Воображение детей развивается в процессе образных игр, когда формируются воображаемые действия, имитирующие движения животных, птиц, машин, растений, действия с воображаемыми предметами (например, умываться, причесываться понарошку).

В качестве самостоятельного занятия игра проводится три раза в неделю (предметно-практическая – 1, дидактическая - 1, подвижная – 1).

### ***Задачи 2-ой ступени обучения:***

***1. Развитие различных видов игровой деятельности: предметно-практической, дидактической, подвижной.*** Предметно-практическая игра направлена на усвоение различных способов предметного взаимодействия ребенка с окружающим миром. В процессе игровой деятельности усваиваются отдельные игровые действия, закрепляются те свойства и качества предметного мира, которые ребенок изучает на других занятиях. Дидактические игры формируют и расширяют сенсорный опыт ребенка, способствуют развитию функции активного внимания и памяти, наглядно-действенного и наглядно-образного мышления. Подвижные игры обеспечивают развитие двигательной сферы ребенка, его включение в коллективные действия.

#### ***2. Организация общения:***

- развитие способности к подражанию (привлекать внимание ребенка к действиям взрослого и их результату);
- усвоение правила очередности в процессе предметного и игрового взаимодействия;
- усвоение доступных ребенку способов и средств общения.

***3. Формирование предпосылок предметно-практических действий:***

- развитие крупной и мелкой моторики, обеспечивающей усвоение операционально-технических умений (действий с игрушками, бытовыми предметами различной величины, конфигурации и пр.);

- формирование первичной пространственной характеристики предметов, игрушек (формы, величины, расположения),

- развитие функции узнавания и различения предметов, игрушек по внешним признакам (Найди такую же).

#### **4. Ознакомление с разнообразными свойствами игрушек:**

- усвоение предметно-практических действий с игрушками и их перенос с одной игрушки на другую (например, «Купание гольшей» (куклы, мишки, зайки)),

- использование в игре предметов-заместителей (кубик вместо мыла, палочка вместо карандаша);

- формирование интереса и положительного отношения к играм, заботливого, бережного отношения к игрушкам, бытовым предметам;

- включение в игру поделок, выполненных руками детей на других занятиях (например, в подвижной игре используются снежки, выполненные из папиросной бумаги на занятиях по изо.деятельности), и элементов конструирования (например, ворота из напольного строительного набора для прокатывания мяча/машины);

**5. Овладение предметно – практическими действиями с бытовыми предметами, орудиями, игрушками, строительным материалом в соответствии с их свойствами и функциональным назначением:**

- усвоение орудийных действий с бытовыми предметами, орудиями и предметами-заместителями;

- формирование функции замещения в виде проб использования одних предметов вместо других;

- формирование имитационных действий с воображаемыми предметами, объектами («понарошку»).

#### **6. Развитие речи:**

- создание условий для речевого общения (называние атрибутов игры, комментирование действий, стимуляция сопряженного проговаривания и пр.);



- развитие подражательной функции (различать и подражать голосам животных, птиц, бытовым шумам);
- формирование предметной соотнесенности слова;
- работа над пониманием речевых инструкций, регулирующих предметно-практические действия детей.

### **Содержание обучения**

Предметно - манипулятивные игры с игрушками направлены на ознакомление детей со свойствами и качествами игрушек, усвоение элементарных игровых действий с ними.

*Примерный перечень тем для предметно-практических игр с игрушками:*

- Мой веселый звонкий мяч. Учить детей различным игровым действиям с мячом в соответствии с его функциональным назначением (катать по дорожкам, желобу, прокатывать мяч через ворота, сбивать кегли, расположенные в конце желоба, забрасывать мяч в корзину и др.). Организовать совместные игровые действия ребенка и взрослого с мячом. Предварительная работа проводится на занятиях по дидактической игре: взрослый знакомит детей с игрушкой (внешним видом, свойствами, различными способами действия с ним). Сформированные умения используются в подвижных играх.
- На машине. Познакомить детей с грузовыми машинами. Формировать игровые действия: забирать машину из гаража и ставить ее обратно, катать на машине куклу, зайку, мишку, нагружать машину кубиками/песком и разгружать ее. Организовать игровое взаимодействие ребенка со взрослым, другим ребенком. Развивать положительные взаимоотношения взрослого и детей в процессе выполнения совместных действий и действий по очереди.
- В гости к кукле Кате. Вызывать интерес к кукле, желание играть с ней. Формировать эмоциональное, бережное отношение к кукле как к заменителю человека (не брать за волосы, не таскать за ногу). Учить детей различным игровым действиям с куклой в соответствии с ее функциональным назначением (здороваться, угощать, кормить, положить спать в кроватку/коляску, причесывать, катать на машине и др.).

- В гости к мишке (собачке, кошечке, курочке, зайчику). Вызывать интерес к игрушкам-животным, учить воспроизводить характерные движения животных, подражать звукам, свойственным каждому из них. Учить различным имитационным и игровым действиям с игрушками-животными (угостить, погладить, напоить, ходить друг к другу в гости).
- В гостях у матрешки (неваляшки). Воспитывать интерес к игрушке и игровым действиям с ней. Учить детей игровым действиям с матрешкой (разбирать – собирать, угощать, ходить в гости, катать на машине и др.). Создавать положительное эмоциональное настроение у детей в ходе предметно-игрового общения со взрослым и другими детьми. Организовать игровое взаимодействие, следуя правилу очередности. Предварительная работа проводится на занятиях по дидактической игре: взрослый знакомит детей с различными способами действия с матрешкой в соответствии со свойствами этой дидактической игрушки.
- Кукла (зайка, мишка) завтракает. Познакомить детей с игровой ситуацией. Обучать игровым действиям с игрушкой: кормить, поить куклу, используя кукольную посуду. Переносить усвоенные действия с одной игрушки на другую (зайку, мишку).
- Кукла (зайка, мишка) заболела. Познакомить детей с игровой ситуацией. Обучать игровым действиям: уложить куклу в постель, поставить градусник, дать лекарство, напоить чаем. Переносить усвоенные действия с одной игрушки на другую (зайку, мишку).
- Кукла Таня (зайка, мишка) хочет спать. Обучать игровым действиям: умывать куклу, раздевать, баюкать в кровати или коляске. Переносить усвоенные игровые действия с одной игрушки на другую. Воспитывать эмоционально положительный настрой на взаимодействие с игрушкой (баюкать ласковым голосом, бережно укладывать в кровать, накрыть одеялом только плечи, а не голову и пр.).
- Угостим куклу Машу (зайку, мишку) чаем. Обучать игровым действиям: наливать чай из чайника в чашку, поить куклу чаем, угощать печеньем и конфетами.
- Строим дом (ворота). Познакомить с элементами строительного набора (кубиками, брусочками, призмой) Формировать игровые действия с ними (нагружать в машину, перевозить с места на место, сгружать, строить дом, ворота). Организовать игровое

взаимодействие ребенка со взрослым, другим ребенком, следуя правилу очередности.

- Сложим пирамидку. Формировать игровые действия с различными видами пирамидок. Обучать детей способам взаимодействия в паре (со взрослым, другим ребенком). Устанавливать положительный эмоциональный контакт с партнером по игре. Предварительная работа проводится на занятиях по дидактической игре: взрослый знакомит детей с игрушкой (внешним видом, свойствами, способами действия: нанизывать кольца на стержень без учета величины, затем с учетом величины колец).
- Праздник елки (проводится в группе через некоторое время после общего праздника). Учить отражать в игре впечатления от событий, произошедших в жизни ребенка (Новый Год).
- Купание гольшей. Демонстрировать детям игровую ситуацию. Обучать игровым действиям: раздевать куклу, купать в воде, мыть отдельные части тела, вытирать куклу полотенцем, заворачивать ее в одеяло. Воспитывать эмоционально положительный настрой на взаимодействие с игрушкой (бережно относиться к кукле как заместителю человека, ласково общаться с ней).
- Купание мишки (зайки). Демонстрировать воображаемые предметно-игровые действия (купание без воды). Переносить игровые действия с одной игрушки на другую. Привлекать детей к совместному выполнению отдельных игровых действий.
- Мы играем. Организовать игру детей в игровом уголке с заданным набором игрушек (знакомых по предыдущим занятиям). Побуждать детей к самостоятельному выбору игрушки и игровым действиям с ней. Учить ребенка передавать свои предпочтения в выборе игрушки доступным ему способом (взглядом, пантомимикой, жестом, вокализациями, речью).

Дидактические игры направлены на усвоение и расширение сенсорного опыта ребенка, развитие пространственной ориентировки. Основными задачами являются: ознакомление с различными дидактическими игрушками, их свойствами и качествами, формирование устойчивых образов восприятия величины, формы, текстуры предметов, окружающих ребенка. Дети учатся выделять основные признаки предметов,

дифференцировать их, соотносить со словом, указательным и соотносящим жестом. Обучаются выполнению предметно-игровых действий с дидактическими игрушками, действиям с предметами в системе заданных пространственных координат. Важнейшим условием проведения дидактических игр является фиксация внимания ребенка на достижении цели игры - результате игровых действий.

*Примерный перечень дидактических игр:*

Игры с дидактическими игрушками: колечками, пирамидками, матрешками, коробочками – вкладками, доской Сегена, ящиком форм, «Волшебным мешочком» и др.

Игры – сортировки: «Плавает – тонет», «Большая – маленькая чашка», «Разные колочки» (различение текстуры различных поверхностей), «Что в баночках лежит», «Звенит – шуршит», «Елочные игрушки», «Большой и маленький столик», «Гаражи и машины», «Грибы и елки» (различение величины) и др.

Игры на развитие восприятия объемных форм: «Собери в коробку все круглое», «Найди все предметы с уголками», «Одинаковые игрушки», «Предметы и картинки», «Найди пару», «Закрой коробочки», «Отгадай, что у тебя в руке», «На что похоже» «Разверни конфету» и др.

Игры на пространственную ориентировку: «Достань колечки», «Собери кубики (бусы), «Собираем гирлянду», «Длинная и короткая дорожки (ленточки, удочки)», «Поставь на полочку» (наверху – внизу) и др.

П о д в и ж н ы е и г р ы являются одной из форм удовлетворения двигательной активности детей, средством эмоционального взаимодействия взрослого с детьми. В связи с этим формулируются задачи:

- формирование положительного эмоционального настроения на игру,
- развитие основных движений (ходьба, бег, ползание, лазание, прыжки), имитационных движений их выполнение совместно со взрослым, по подражанию, образцу, слову и жесту;
- развитие координации движений, двигательного ритма;

- усвоение элементарных правил коллективной игры (одновременные действия или действия по очереди);

- усвоение схемы тела (выделение частей тела и их характерных движений);

-развитие слухового внимания (начинать и заканчивать движение в соответствии с началом и окончанием музыки, потешки);

- развитие понимания речевых инструкций и команд, содержащих название предмета/объекта, действие с ним, направление движения.

В качестве средств, стимулирующих двигательную активность детей, используются игровые музыкально-двигательные упражнения, основу которых составляют элементы музыкальной ритмики и логоритмики (организация движений под музыку, в сопровождении стихотворных текстов, потешек). Музыка и слово помогают активно реализовывать движение или затормаживать нежелательную моторную реакцию. В свою очередь двигательный ритм оказывает организующее влияние на становление речевых механизмов, активизацию функции внимания и кратковременной памяти. Работа над двигательным ритмом начинается с увеличения объема движения, стремления к сохранению непрерывности, плавности каждого движения. Определяется темп выполнения заданий оптимальный для ребенка. При этом учитывается период включения в движение (индивидуальный для каждого ребенка), устойчивость и равномерность его амплитуды. Движения ребенка сопровождаются словами, автоматизированными речевыми рядами (пересчетом), потешками, музыкальными отрывками. Темп и метр движения соотносится с темпом и метром звучания. Следующим шагом в освоении двигательного ритма является выработка точности, силы, переключаемости движений, оживление их темпа. Формируются образные движения.

#### ***Примерный перечень игр:***

«Солнышко и дождик», «Дождик, дождик – кап, кап, кап», «Птички летают», «Воробышки и автомобиль», «Поезд», «Самолеты», «За грибами», «Перешагни через палку (через шнур)», «По мостику», «Прокати мяч» и др.

«Вот как мы умеем», «Ноги и ножки», «Ладушки – ладошки», «Устали наши ножки».

**Продвижение ребенка по программе второй ступени обучения является успешным, если он:**

1. Эмоционально реагирует на игровую ситуацию.
2. Делает попытки подражать действиям взрослого.
3. Соблюдает правило очередности после напоминания взрослого.
4. Играет рядом с другими детьми.
5. Переносит усвоенное предметно-практическое действие с одной игрушки на другую.
6. Объединяет предметы в пары по внешним признакам и функциональному назначению.
7. Выполняет действие с учетом пространственной характеристики предметов, игрушек (формы, величины, расположения).
8. Сортирует предметы по величине.
9. Сортирует предметы по форме.
10. Соотносит части тела и их характерные движения.
11. Начинает и заканчивает движение в соответствии с началом и окончанием музыки, потешки.
12. Понимает речевые инструкции и команды, содержащие название предмета/объекта, действие с ним, направление движения.

### **3-ья СТУПЕНЬ ОБУЧЕНИЯ**

#### **Задачи 3-ей ступени обучения:**

1. Развитие различных видов игровой деятельности: сюжетной, дидактической, подвижной направлено на формирование социально-бытовой ориентировки, т.е. практической направленности предметного и игрового взаимодействия ребенка с окружающим миром. Сюжетные игры, в которых воспроизводятся бытовые ситуации, жизненно важные для ребенка эпизоды, носят ообразительный характер (ребенок учится водить машину как шофер, кормить куклу завтраком как мама и пр.). В дидактических играх усваиваются свойства и

качества окружающего мира. Ребенок обучается взаимодействовать с миром вещей, учитывая эти свойства и качества. *В подвижных играх* создаются условия формирования двигательных умений и навыков, развития эмоционально-волевой сферы ребенка, усваиваются правила поведения и умение подчинять их правилам игры.

### **2. Организация общения:**

- усвоение правил поведения в организуемых взрослым играх (на основе способности к подражанию);

- воспитание интереса и потребности в эмоциональном и игровом (предметном) общении со взрослым и сверстниками по ходу игры

### **3. Формирование предпосылок игровой деятельности:**

- усвоение схемы тела и лица, развитие телесного ориентирования;

- формирование пространственной ориентировки в игровых зонах помещения;

- предварительное ознакомление с тематикой игр на занятиях по ознакомлению с окружающим и развитию речи.

### **4. Развитие игровых действий:**

- формирование операционально-технических умений (удержание, перемещение игрушек, предметов, деталей, элементов конструктора, использование атрибутов игры по назначению);

- использование предметов – орудий, предметов-заместителей в соответствии с игровой ситуацией;

- ознакомление с новыми игровыми действиями на основе функции подражания,

- объединение усвоенных и новых игровых действий в сюжетную линию, т.е. цепочку последовательно выполняемых операций.

### **5. Развитие речи:**

- формирование потребности в речевом общении детей со взрослым и сверстниками по ходу игры;

- формирование умения озвучивать игровые действия, подавать реплики, связанные с выполнением роли, используя доступные вокальные и речевые средства (например, укачивая куклу, использовать вокализации «А – а – а», либо звукоподражания «баю – бай», либо фразу «Спи, Маша»);

- работа над пониманием и адекватным использованием названий атрибутов игры и выполняемых игровых действий.

В качестве самостоятельного занятия игра проводится четыре раза в неделю (сюжетная – 2, дидактическая - 1, подвижная – 1).

### **Содержание обучения**

Сюжетные игры. Особое место занимают игры с куклами. В процессе этих игр дети знакомятся с куклой – мальчиком/девочкой, учатся различать их по внешним признакам, усваивают новые игровые действия с ними. Развиваются эмоциональные реакции детей на игровые действия с различными куклами, формируется умение выражать ласковое, заботливое отношение к кукле как к ребенку.

*Примерный перечень тем сюжетных игр:*

- У нас в гостях кукла Маша (кукла Витя). Вызывать интерес к кукле, желание играть с ней. Формировать эмоциональное, бережное отношение к кукле как к заместителю человека (обращаться ласково, брать в руки аккуратно). Познакомить детей с куклой-мальчиком. Учить детей различным игровым действиям с куклой в соответствии с ее назначением (поздороваться, угостить, покачать, причесать, покатавать на машине и др.).
- Чаепитие. Познакомить детей с игровой ситуацией: поить чаем куклу (мишку, зайку). Демонстрировать цепочку игровых действий: накрыть на стол, наливать чай в чашки, угощать куклу печеньем, конфетой, поить чаем. Привлекать детей к совместному выполнению доступных игровых действий. Побуждать к ласковому, заботливому обращению с куклой (мишкой, зайкой).
- У куклы Маши (куклы Пети, зайки, мишки) день рождения. Учить отражать в игре впечатления от собственного дня рождения. Организовать игровые действия детей: каждый ребенок выбирает кукле подарок, вручает его, кукла угощает детей чаем и тортом.
- Кукла Таня проснулась. Познакомить детей с игровой ситуацией, демонстрировать цепочку действий: кукла встает, идет умываться, делает зарядку, одевается, застилает кровать. Привлекать детей к выполнению доступных игровых действий.



Побуждать к речевому взаимодействию с куклой (пожелать ей: «Доброго утра», давать команды для зарядки и пр.).

- Оденем куклу Машу (Витю) на прогулку. Познакомить детей с новыми игровыми действиями: одевать и обувать куклу, собирать игрушки для прогулки. Учить надевать отдельные предметы одежды на куклу. Привлекать детей к совместному выполнению доступных игровых действий: надевать шапку, завязывать шарф, собирать в сумочку игрушки для прогулки и др.

- Обед у игрушек (куклы, зайки, мишки). Организовать игровые действия детей с различными игрушками (кукла, зайка, мишка собираются обедать за одним столом). Закреплять культурно-гигиенические навыки опрятности и поведения за столом (просить, хлеб, ложку, салфетку, благодарить, используя доступные коммуникативные средства).

- Купание голышей. Воспитывать бережное отношение к кукле-голышу как к заместителю маленького ребенка. Демонстрировать цепочку игровых действий (раздевать куклу, купать в воде, мыть отдельные части тела, вытирать куклу полотенцем и заворачивать ее в одеяло). Привлекать детей к совместному выполнению отдельных предметных действий (купать куклу, вытирать ее полотенцем).

- Купание мишки (зайки). Демонстрировать цепочку воображаемых предметно-игровых действий (купание без воды). Переносить игровые действия с одной игрушки на другую. Привлекать детей к совместному выполнению отдельных действий.

- Спокойной ночи, малыши. Демонстрировать игровые действия с игрушками (куклой, зайкой, мишкой), объединенные в цепочку последовательно выполняемых действий: раздевание, умывание, укладывание в постель, укачивание, сон. Побуждать детей к выполнению цепочки игровых действий с поочередно каждой игрушкой.

- Убираем комнату. Познакомить детей с игровой ситуацией (куклы играли и забыли убрать комнату после игры), новыми игровыми действиями: расставлять мебель, раскладывать вещи на свои места. Учить детей ориентироваться в пространстве игрового уголка.

- Мы шофёры. Автобус. Организовать игровое взаимодействие ребенка со взрослым. Познакомить детей с ролью шофера. Формировать игровые действия с машинкой (катать по полу, по дорожке, проверять колеса, ставить в гараж, катать на машине куклу, зайку, мишку, загружать и разгружать машину).
- Доктор. Познакомить детей с ролью врача. Демонстрировать цепочку игровых действий, отражающих функциональные обязанности врача: осматривать больного (измерить температуру, посмотреть горло, послушать дыхание трубочкой), выписать ему рецепт на лекарство. Привлекать детей к выполнению отдельных игровых действий с использованием предметов-заместителей. Воспитывать сочувствие к больному.
- Мы – строители. Учить выполнять цепочку игровых действий, отражающих работу строителя (отбирать необходимый строительный материал, загружать его в машину и привозить на стройку, сгружать и строить в соответствии с планом-чертежом).
- Мы играем. Учить детей ориентироваться в игровом уголке: выбирать игрушку, определяя ее местоположение. Учить ребенка передавать свои предпочтения в выборе игрушки доступным ему способом (взглядом, пантомимикой, жестом, вокализациями, речью). Побуждать к игровым действиям с игрушкой. Обучать детей способам взаимодействия: меняться игрушками в ходе занятия.

На занятиях под и д а к т и ч е с к о й и г р е необходимо организовать деятельность детей, направленную на выделение свойств и качеств окружающего мира, обучить различным способам решения предметно-практических задач с учетом этих свойств и качеств. Дети учатся выделять предмет/объект из группы предметов/объектов с отличающимися/сходными признаками (на ощупь, при зрительном соотнесении, по слову); соотносить объемные формы (предметы, объекты) и их плоскостные изображения; обучаются орудийным действиям. Обучаются, различая предметы по величине, собирать пирамидку в определенной последовательности (с учетом величины колец), строить башни, собирать 2-3 составную матрешку. Ориентируясь на форму, подбирают парные предметы из «Чудесного мешочка», заполняют доску Сегена, собирают игрушки в ящик форм.

Различая основные цвета, учатся подбирать предметы одного цвета, раскладывать предметы по цвету («Цветное лото»). Используя умение детей соотносить предметы и их плоскостные изображения, дефектолог организует коллективные игры в «Лото малышам», парные предметы и картинки, «Чудесный мешочек» и др. Воспроизведение целостного изображения предмета осуществляется с помощью сборно-разборных игрушек (объемных и плоскостных), картинок-головоломок (пазлов). В процессе дидактических игр совершенствуется зрительно-двигательная координация, развивается мелкая моторика рук, когда дети бросают, катают, нанизывают, закручивают и раскручивают, перекладывают, надевают и снимают предметы, различные по форме, величине, фактуре.

*Примерный перечень дидактических игр:*

Игры на различение и выделение по заданному признаку: «Кого не стало?», «Угадай, кто на фото», «Я позову», «Придумай имя кукле», «Где твоя кукла?», «Угадай, кто позвал», «Кто разбудил зайку», «Найди свой цвет», «Простая классификация» (2-4 группы), «Посади грибочки» и др.

Игры с дидактическими игрушками: цветными бочонками, колечками, «Чудесным мешочком», пирамидками, матрешками, формами, «Лото малышам», «Цветным лото», картинками-головоломками (пазлами) др.

Игры с предметами-орудиями (сачком, лопаткой, палочкой с крючком): «Достань игрушку», «Поймай рыбку (бабочку)», игры с песком и водой, «Бирюльки» (простейший вариант) и пр.

**П о д в и ж н ы е и г р ы.** Основными задачами раздела являются:

- организация положительного эмоционального и двигательного взаимодействия взрослого и детей,
- усвоение правил поведения во время подвижных игр (слушать ведущего – взрослого, действовать по сигналу и др.)
- выполнение заданных движений (основных, образных, имитационных) по условиям игры. Смена движений по показу взрослого и речевой инструкции.
- развитие координации движений и звучания, двигательного ритма;

- развитие элементарных пространственных ориентировок: становиться друг за другом, двигаться за ведущим вперед, назад, по кругу, в заданном направлении (к предметам) и пр.;

- усвоение схемы тела (соотнесение движений с определенной частью тела);

- развитие понимания 2-хступенчатых речевых инструкций и команд, содержащих название предмета/объекта, действия с ним, направление движения;

- формирование умения выполнять движения в соответствии с текстом потешек и песенок

*Примерный перечень подвижных игр:*

«Девочки – белочки, мальчики – зайчики», «Все девочки пляшут. Все мальчики прыгают...», «Прятки» (формирование представлений о своем внешнем виде),

Хороводы, (узнавание и различение сверстников по именам, в том числе, уменьшительно-ласкательным)

«Пузырь» Лошадки, «Солнце и дождь», «Прыгай к флажку», Мыши и кот», «Пойдем гулять».

***Продвижение ребенка по программе третьей ступени обучения является успешным, если он:***

- 1.** Выполняет игровые действия, подражая взрослому.
- 2.** Бережно относится к игрушкам.
- 3.** Различает куклу – мальчика и куклу - девочку
- 4.** Использует предметы – орудия, предметы-заместители в соответствии с игровой ситуацией;.
- 5.** Принимает участие в коллективных играх.
- 6.** Ждет своей очереди,
- 7.** Выполняет действия с дидактическими игрушками, ориентируясь на величину.
- 8.** Выполняет действия с дидактическими игрушками, ориентируясь на форму.
- 9.** Выполняет действия с дидактическими игрушками, ориентируясь на цвет.
- 10.** Подбирает к картинкам соответствующие предметы, и наоборот.
- 11.** Разбирает и собирает сборно-разборные игрушки.

**12.** Складывает картинки-головоломки (пазлы), вкладывая один недостающий элемент.

**13.** Выполняет правила поведения во время игры.

**14.** Выполняет основные, образные, имитационные движения в соответствии с темой и условиям игры.

**15.** Ориентируется в пространстве, двигаясь за взрослым, в заданном направлении.

**16.** Начинает и заканчивает движение в соответствии со звучанием музыки, потешки, песенки.

**17.** Соотносит движение с определенной частью тела.

**18.** Понимает 2-хступенчатые речевые инструкции и команды, содержащие название предмета/объекта, действия с ним, направление движения.

**19.** Озвучивает игровые действия, используя доступные вербальные или невербальные средства.

#### **4-ая СТУПЕНЬ ОБУЧЕНИЯ**

##### **Задачи 4-ой ступени обучения:**

**1.** Развитие различных видов игровой деятельности: сюжетной, дидактической, подвижной. Развитие сюжетной игры осуществляется путем объединения усвоенных детьми предметно-игровых действий в цепочку последовательных, логически связанных между собой действий, т.е. сюжет. В дидактических играх реализуется практическое использование свойств и качеств предметного мира, обучение детей перцептивным действиям. Подвижная игра направлена на организацию двигательного поведения детей (умения подчинять свои действия правилам игры), формирование умения взаимодействовать друг с другом в процессе совместных игр.

##### **2. Организация общения:**

- усвоение правил поведения в коллективной игре;  
- организация эмоционального и игрового (предметного) взаимодействия со взрослым и сверстниками с использованием доступных средств коммуникации;

##### **3. Формирование предпосылок игровой деятельности:**

- формирование пространственных представлений: ориентировка в пространстве собственного тела, усвоение

пространственной характеристики игрушек, игровых предметов и конструкций;

- предварительное ознакомление с темой сюжетной игры на занятиях по ознакомлению с окружающим и развитию речи (экскурсии, просмотр TV и видеоматериалов, рассматривание картин, чтение художественной литературы и пр.), в ходе дидактических игр.

#### **4. Развитие игровых действий:**

- формирование умения ставить перед собой игровую цель (с помощью взрослого) и реализовывать ее, используя усвоенные ранее игровые действия;

- развитие операционально-технического звена игры (овладение движениями, обеспечивающими выполнение игровых действий);

- объединение игровых действий в последовательно выполняемую цепочку, отражающую развитие сюжета, или связанную с реализацией определенной роли.

- формирование умения принимать и выполнять роль в несложных сюжетах при поддержке взрослого;

- стимуляция эмоционального и речевого сопровождения выполняемых игровых действий;

- формирование умения выбирать и адекватно использовать атрибуты для различных игр (костюмы и шапочки для игр – драматизаций, игрушки для сюжетных игр, предметы – заменители, постройки из крупного и мелкого строительного материала и пр.)

#### **5. Развитие речи:**

- организация речевого общения с комплексным использованием невербальных и вербальных форм (жеста и слова, картинки и слова, пиктограммы и слова);

- использование доступных речевых средств, сопровождающих игру.

В качестве самостоятельного занятия игра проводится четыре раза в неделю (сюжетная – 2, дидактическая – 1, подвижная – 1).

## Содержание обучения

В сюжетных играх дети учатся ориентироваться в зонах игрового уголка, различать атрибуты и игрушки для различных игр, использовать их по назначению, играть с ними в пределах уголка, убирать на место после игры, выполнять правила поведения в игровом уголке. Дефектолог, воспитатель знакомят детей с простейшими ролевыми играми («Больница», «В магазине» и др.), обучают брать на себя роль (например, продавца и покупателя в игру «Магазин») и удерживать ее до конца игры, организуют взаимодействие детей в рамках взятой на себя роли, контролируют развитие сюжета (последовательное выполнение цепочки игровых действий).

*Примерный перечень тем для сюжетных игр:* Наш игровой уголок. Дочки-матери. Приходите в гости к нам. Прогулка малышей. У куклы новоселье. Больница. Скорая помощь. Поездка в лес (парк, гости). Магазин (игрушек, овощной, продуктовый, магазин одежды). На стройке. Парикмахерская. Кукольный театр.

Организация дидактических игр направлена на формирование интереса и желания детей самостоятельно действовать с игрушками и предметами, используемыми на занятиях: совершать с ними разнообразные предметно-игровые действия с учетом их свойств и качеств, выполнять правила игры, взаимодействовать со взрослым и детьми в процессе игры, получать удовольствие от получения результата. В процессе дидактических игр закрепляются представления детей о себе (внешности, половой принадлежности, эмоциях). Особое место занимают дидактические игры с картинками – головоломками (пазлами) и разрезными картинками, направленные на воспроизведение целостного образа предмета, усвоение пространственных координат предмета, оптико-пространственных связей между элементами изображения.

*Примерный перечень тем для дидактических игр:*

«Чья это фотография» (формирование умения представиться: «Это я, меня зовут..., моя фамилия...»), «Ах, какая девочка!», «Ах, какой мальчик!» «Угадай, кто будет играть с мячиком?», «О ком я говорю?» (закрепление представлений о своей

внешности), «Веселый клоун, грустный клоун» (различение эмоций).

«Геометрическое лото», «На что похоже», «Чудесный мешочек», «Собери в коробки» и др. - игры на выделение формы предметов, различение и соотнесение предметов (объемных и плоскостных) по форме.

«Разложи по порядку», «Угадай, кто где живет», «Подари матрешкам», «Кому что подойдет», «Три медведя» и др.- игры на выделение величины предметов, различение и соотнесение предметов по величине.

«Собери игрушки в коробку», «Разноцветные скамейки», «Расставь по местам», «Разноцветные полянки», «Цветы в вазах», «Цветные колпачки» и др. – игры на выделение цвета предметов, различение и соотнесение предметов по цвету.

Подвижные игры. Основными задачами раздела являются:

- организация эмоционального и предметно-ролевого взаимодействия детей в ходе игры,
- развитие способности к образно-игровым действиям в воображаемых условиях;
- формирование умения передавать в мимике, пантомимике, движениях повадки и особенности поведения персонажей игры (зайчиков, мишек, птичек). Формирование выразительных движений и жестов;
- развитие слухо-двигательных ритмических координаций;
- усвоение образно-игровых движений с предметами (куклами, мягкими игрушками, ленточками, платочками и др.)
- соблюдение правил игры до ее завершения
- ориентировка в пространстве группы
- формирование умения давать речевой отчет о выполняемых движениях

*Примерный перечень тем подвижных игр:*

«Кошки-мышки», «Кого ты поймал, девочку или мальчика?», «Игра с бубном», «Пальчики шагают», «Воробушки и кошка», «Тихо – тихо мы сидим», «Повторяй за мной».

***Продвижение ребенка по программе четвертой ступени обучения является успешным, если он:***



- 1.** Ориентируется в пространстве игровой комнаты.
- 2.** Подчиняется простым игровым правилам.
- 3.** Выполняет игровые действия в заданной последовательности.
- 4.** Адекватно использует атрибуты игры.
- 5.** Участвует в сюжетных играх, выполняя свою роль до окончания игры.
- 6.** Принимает участие в простых настольных играх (лото, разрезные картинки, пазлы).
- 7.** Решает игровую задачу с учетом величины предметов (различает предметы по величине, соотносит одинаковые.группирует предметы с учетом величины, выделяет величину предметов на плоскостном изображении).
- 8.** Решает игровую задачу с учетом формы предметов (различает предметы по форме, соотносит одинаковые; группирует предметы с учетом формы, выделяет форму предметов на плоскостном изображении, соотносит объемные и плоскостные формы).
- 9.** Решает игровую задачу с учетом цвета предметов (различает предметы по цвету, соотносит одинаковые; группирует предметы с учетом цвета, выделяет цвет предметов на плоскостном изображении).
- 10.** Собирает разрезные картинки из 2-4 частей.
- 11.** Собирает картинки-головоломки, вкладывая недостающие элементы (2-4).
- 12.** Выполняет образно-игровые действия в соответствии с темой подвижной игры.
- 13.** Координирует свои действия со звучанием музыки, потешки.
- 14.** Сопровождает действия речью (в невербальном или вербальном варианте).
- 15.** Дает речевой отчет о выполненных действиях.
- 16.** Убирает игрушки на место после игры.

### **Использованная литература**

- 1.** Екжанова Е.А., Стребелева Е.А. «Коррекционное развивающее обучение». М., «Просвещение», 2005.
- 2.** Программы коррекционно-развивающего обучения и воспитания детей-инвалидов дошкольного возраста (4-8 лет) для детских домов-интернатов для умственно отсталых детей. АНМЦ «Развитие и коррекция», М., 2007.

**I ступень  
(68 часов)**

<b>№ п/п</b>	<b>Тема занятия</b>	<b>Кол. часов</b>	<b>Дата</b>
<b><i>Предметно-манипулятивная игра</i></b>		<b>25</b>	
<i>Предметно-манипулятивные игры с бытовыми предметами</i>			
1-2	Игры с емкостями	2	
3	Игры с пуговицами	1	
4	Игры с молниями	1	
5	Игры с кукольной посудой	1	
6-7	Игры с лентами и веревками	2	
8-9	Игры с бусами	2	
10-11	Игры с прищепками	2	
<i>Предметно-манипулятивные игры с игрушками</i>			
12-13	Игры с мячом	2	
14-15	Игры с машинками	2	
17	Игры с каталочками	1	
18	Игры с куклами (мягкими игрушками, неваляшкой): - угости куклу;	1	
19	- умой куклу;	1	
20	- уложи куклу спать;	1	
21	- поздоровайся с куклой;	1	
22	- искупай куклу.	1	
23-24	Игры с кубиками	1	
25-26	Игры с пирамидкой	1	
<b><i>Дидактическая игра</i></b>		<b>23</b>	
<i>Тактильные игры</i>			
27-28	Бумага разной фактуры (писчая, картон, бархатная, фольга, гофрированная)	2	
29-31	Ткань разной фактуры (х/б, шелк, трикотаж, бархат, иск. мех)	3	
32	Мешочки, наполненные разными мелкими предметами	1	
33	Мебель и предметы в помещениях группы	1	
34	Сенсорные игрушки	1	
<i>Игры с вкусовыми, обонятельными и температурными ощущениями</i>			
35	Кислый вкус	1	
36	Сладкий вкус	1	
37	Соленый вкус	1	
38	Сравнение вкуса	1	
39	Аромат цветов	1	
40	Аромат еды	1	
41	Сравнение аромата	1	
42	Теплые предметы	1	
43	Холодные предметы	1	
44	Сравнение температуры	1	
<i>Слуховые игры</i>			
45	Звучащие игрушки	1	

46	Стук о разные предметы	1	
47	Природные звуки	1	
48	Звук разных голосов	1	
<b>Подвижная игра</b>		<b>18</b>	
49-51	Игры с ходьбой и бегом	3	
52-53	Игры с ползанием	2	
54-55	Игры с подпрыгиванием	2	
56-57	Игры на телесное ориентирование	2	
58-59	Игры на ориентировку в пространстве	2	
60-61	Игры с препятствиями	2	
62-63	Игры с потешками и песенками	2	
64-66	Игры с предметами	3	
67-68	<b>Любимые игры (повторение)</b>	<b>2</b>	

**Календарно – тематическое планирование  
игра  
II ступень  
(68 часов)**

<b>№ п/п</b>	<b>Тема урока</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Сроки проведения</b>
1-2	С/р игра «Магазин»	2	
3-4	Д/и «Узнай на вкус»	2	
4-5	Д/и «Узнай по запаху»	2	
6-7-8	Игры с мячом	3	
9-10	П/и «У медведя во бору»	2	
11	Игры с мелкими предметами	2	
12	Игры с бусами	1	
13-14	С/р игра «Строители»	2	
15-16	«Уложи мишку спать»	2	
17-18	С/р игра «В кафе»	2	
19-20	Д/и «Сортировка посуды по размеру»	2	
21-22	Д/и «Матрешки»	2	
23	С/р игра «Я- водитель»	1	
24	С/р игра «Автобус»	1	
25	Д/и «Угадай на слух вид транспорта»	1	
26	Д/и «Самолет»	1	
27	Д/и «Собери снеговика»	1	
28-29	П/и «Санный поезд»	2	
30	Д/и «Сравнение температуры»	1	
31-32	Д/и «Одежда»	2	
33-34	«Одень куклу на прогулку»	2	
35	«Погоуляй с куклой»	1	
36	Д/и «Чудесный мешочек»	2	
37	Д/и «Найди пару»	2	
38-39	Д/и «Узнай фигуру»	2	
40	Д/и «Узнай по звуку»	1	
41	Игра «Рисуем на крупе птиц»	1	
42	П/и «Гуси ,гуси..»	1	
43-44	Игра «Рисуем на крупе животных»	2	
45-46	Д/и «Узнай животное по звуку»	2	
47-48	С/р игра «Зоопарк»	2	

<b>49-50</b>	Д/и «Когда это бывает?»	2	
<b>51</b>	Д/и «Одна рыбка - много рыбок»	1	
<b>52-53</b>	П/и «Поймай комара»	2	
<b>54</b>	Д/и «Когда это бывает?» (весенние месяцы)	1	
<b>55-56</b>	Д/и «Собери цветок»	2	
<b>57-58</b>	П/и «Медведь и пчелы»	2	
<b>59</b>	Д/и «Узнай по звуку» (природные явления)	1	
<b>60-61-62</b>	С\Р игра «Больница»	2	
<b>63</b>	П/и «Найди свой цвет»	1	
<b>64</b>	П/и «Найди где спрятано»	1	
<b>65-66-67</b>	С/р игра «Парикмахерская»	2	
<b>68</b>	П\и «Солнышко и дождик»	2	

**Календарно – тематическое планирование**  
**игра**  
**III ступень**  
**(68 часов)**

<b>№ п/п</b>	<b>Тема урока</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Сроки проведения</b>
1-2	Д/и «Овощи и фрукты»	2	
3-4	Д/и «Узнай на вкус»	2	
4-5	Д/и «Узнай по запаху»	2	
6	Д/и «Сложи картинку»	1	
7	Д/и «С какого дерева листок»	1	
8	Игры с мячом	1	
9-10	П/и «У медведя во бору»	2	
11	Д/и «Лото»	1	
12-13	Игры с бусами	2	
14-15	Д/и «Времена года»	2	
16-17-18-19	С/р игра «Строители»	4	
20-21	«Уложи мишку спать»	2	
22-23	С/р игра «Праздничное чаепитие»	2	
24-25	Д/и «Какая бывает посуда?»	2	
26	Д/и «Угадай на слух вид транспорта»	1	
27	С/р игра «Я- водитель»	1	
28	С/р игра «Автобус»	1	
29	Д/и «Самолет»	1	
30	Д/и «Собери снеговика»	1	
31-32	П/и «Снежки»	2	
33-34	Д/и «Одежда»	2	
35-36	С/р игра «Идем в гости»	2	
37	Д/и «Сравнение температуры»	1	
38	С/р игра «Накроем праздничный стол»	1	
39	Д/и «Найди лишний предмет»	1	
40-41	Д/и «Чудесный мешочек»	2	
42-43	Д/и «Узнай по звуку»	2	
44-45	Д/и «Найди пару»	2	
46-47	Игра «Рисуем на крупе животных»	2	
48-49	Игра «Рисуем на крупе птиц»	2	
50-51	С/р игра «Зоопарк»	2	

<b>52-53</b>	Д/и «Одна рыбка - много рыбок»	2	
<b>54</b>	Д/и «Рыбы»	1	
<b>55-56</b>	П/и «Поймай комара»	2	
<b>57</b>	Д/и «Когда это бывает?» (весенние месяцы)	1	
<b>58</b>	Д/и «Собери цветок»	1	
<b>59-60</b>	С/р игра «Магазин игрушек»	2	
<b>61</b>	Д/и «Верю-не верю» (животные)	1	
<b>62</b>	Д/и «Узнай по звуку» (природные явления)	1	
<b>63-64</b>	С\Р игра «Больница»	2	
<b>65-66</b>	С/р игра «Парикмахерская»	2	
<b>67</b>	С/р игра «Магазин»	1	
<b>68</b>	П/и «Солнышко и дождик»	1	



**IV ступень  
(68 часов)**

№ п/п	Тема занятия	Кол. часов	Дата
<b><i>Сюжетная и театрализованная игра</i></b>		<b>33</b>	
1-2	Дочки-матери	2	
3-4	Чаепитие	2	
5-7	Больница	3	
8-9	Приехала «Скорая помощь»	2	
10-11	Магазин игрушек	2	
12-14	Продуктовый магазин	3	
15-17	Приготовим обед	3	
18-19	У куклы новоселье	2	
20-21	Поездка на автобусе	2	
22-26	Кукольный театр	5	
27-28	Убираем комнату	2	
29-30	Мы – строители	2	
31-33	Идем в гости	3	
<b><i>Дидактическая игра</i></b>		<b>21</b>	
34-35	О ком я говорю?	2	
36	Угадай, кто на фото?	1	
37-39	4-ый лишний	3	
40-42	Сложи картинку (кубики)	3	
43-45	Сложи картинку (пазлы)	3	
46-49	Конструкторы	4	
50-52	Лото	3	
53-54	Простая классификация	2	
<b><i>Подвижная игра</i></b>		<b>12</b>	
55-57	Игры с ходьбой и бегом, эстафеты	3	
58-60	Игры на ориентировку в пространстве	3	
61-63	Игры с препятствиями	3	
64-66	Игры с предметами	3	
67-68	<b>Любимые игры (повторение)</b>	<b>2</b>	