

Департамент социальной политики
Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 45»
г. Курган

Приложение к адаптированной основной образовательной программе начального общего образования, принятой педагогическим советом МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 45» г. Кургана 22.11.2019 г. протокол № 7 и утвержденной приказом ОУ от 23.11.2019 г. № 232/1

Рабочая программа

«Игротерапия»

Коррекционное занятие

Составитель: Копыльцева К.К., педагог-организатор
МБОУ «Средняя общеобразовательная школа № 45»
Г.Кургана

Пояснительная записка

Игра – один из основных видов деятельности младшего школьного возраста. В процессе игры создаются благоприятные условия для формирования норм человеческих взаимоотношений, развитие морали ребенка и совершенствование психических процессов. В ходе игры, учащиеся приобретают навыки взаимодействия в коллективной деятельности: умение действовать сообща (навык сотрудничества), считаться с интересами других (само и взаимоконтроль), подчинять свои интересы общим (соподчинение), уступать, принимать правильное решение. Игра помогает развивать любознательность, облегчить процесс усвоения знаний, сделать любой учебный материал доступным для каждого учащегося.

Термин «игротерапия» предполагает наличие игровой деятельности. Игротерапия является одним из эффективных методов лечебно- педагогического воздействия на детей, проводимый с определенной целью и выполняющий следующие функции:

- коммуникативную – установление эмоционального контакта, объединение учащихся в коллектив;
- релаксационную – снятие эмоционального напряжения, вызванного нагрузкой на нервную систему;
- воспитательную – психотренинг и психокоррекция отклоняющегося поведения;
- развивающую – развитие психических процессов и ВПФ, двигательной сферы;
- дидактическую (обучающую) – обогащение информацией об окружающем мире.

Занятия по игре и игротерапии направлены на коррекцию психических процессов, эмоционально-личностной сферы. В ходе игры решаются следующие задачи: развитие мелкой и общей моторики, всех видов памяти, внимания, мышления; развитие таких важных процессов как анализ, синтез, обобщение и сравнение, развитие самоконтроля и саморегуляции; повышение самооценки; развитие коммуникативных способностей и уверенности в себе. В игре ребенок развивает речь. Особое внимание уделяется коррекции детской агрессивности и тревожности.

Актуальность использования игры как средства коррекции обусловлена тем, что игра является не только основным и любимым занятием детей, но и становится универсальным психолого-педагогическим средством, которое позволяет всесторонне влиять на их развитие. Игра улучшает процесс передачи социально ценных отношений, делая его эмоциональным, позволяет включиться в общение.

Цели программы: коррекция недостатков психического и физического развития, создание условий для развития умений и навыков общения со сверстниками, обеспечение эмоционального комфорта ребенка.

Задачи программы.

Коррекционно- образовательные:

- развитие познавательной деятельности учащегося;
- на основе наблюдений и простейших опытных действий расширять представления обучающихся о взаимосвязи живой и неживой природы, о формах приспособленности живого мира к условиям внешней среды.

Коррекционно-развивающие:

- развитие пространственной ориентации, мелкой моторики;
- развитие умения сравнивать, обобщать, классифицировать предметы, выделять существенные признаки предметов и явлений, отражать их в речи;
- формировать пространственно-временные представления и ориентировки, знания сенсорных эталонов: цвет, форма, величина;
- обогащать словарный запас;
- развивать интерес к самопознанию
- способствовать развитию умения устанавливать контакт с помощью вербальных и невербальных средств, открыто выражать свои чувства как положительные, так и

отрицательные;

Коррекционно-воспитательные:

- воспитывать мотивацию к учению;
- побуждать к осмыслению своих поступков и поступков других;
- воспитывать чувства доброжелательного отношения к окружающим.

Содержание игр предусматривает формирование у детей знаний и умений, необходимых для доброжелательного общения, воспитания хороших манер, снятие эмоционального напряжения.

Рекомендации по организации и проведению игр с младшими школьниками

Содержание игры, её условия не должны быть слишком сложными. В противном случае она потеряет свою привлекательность.

Недопустимы игры, связанные с большими силовыми перегрузками, с длительным неподвижным сидением за столом.

Рекомендуется чередование различных видов деятельности в ходе игры или использование нескольких небольших по длительности игр.

Если по правилам игры ребёнок должен будет выйти из неё, то только на короткое время, иначе он будет вступать в неё самостоятельно, без разрешения.

Дети этого возраста любят игры, в которых они должны «замереть» на месте. Эти игры способствуют развитию функции торможения.

Выбор водящего в игре должен быть обоснован. Водящего можно выбирать с помощью считалок или им может быть назначен победитель предыдущей игры.

Детей надо учить играть, чётко соблюдая правила игры.

Заканчивая игру нужно отметить лучших, самых активных игроков.

В этом возрасте дети предпочитают сюжетно-ролевые и имитационные игры, где предстоит выполнять роли животных или взрослых людей (разведчиков, путешественников и др.)

Важны для младших школьников подвижные игры и игры, развивающие внимание, наблюдательность, глазомер, память, мышление и т. п.

Игротерапия для младших школьников

Игры и упражнения, способствующие развитию самоорганизации, самоконтроля, снятию эмоционального напряжения, мышечное расслабление.

1. **"Песок"**. Предложить детям набрать в руки воображаемый песок /на вдохе/, сильно сжав пальцы в кулак, удержать песок /задержка дыхания/, посыпать колени песком, постепенно раскрывая пальцы /выдох/.
2. **"Солнышко и тучка"**. Солнце зашло за тучку, стало свежо, прохладно – сжаться в комок, чтобы согреться /задержка дыхания/. Солнце вышло из-за тучки, стало жарко – расслабиться, разморило на солнце /на выдохе/.
3. **"Медвежата"**. Медвежата лежат в берлоге. Подул холодный ветер, пробрался в берлогу. Медвежата замёрзли /сжаться в клубочек /, греются. Стало жарко, медвежата развернулись и зарычали от удовольствия.
4. **"Муравей"**. На пальцы ног залез муравей и бегаёт по ним. С силой натянуть носки на себя, ноги напряжённые, прямые /на вдохе/. Оставить носки в этом положении, прислушаться, на каком пальце сидит муравей /задержка дыхания/. Мгновенным снятием напряжения в стопах сбросить муравья с пальцев ног /на выдохе/. Носки идут вниз – в стороны, расслабить ноги, ноги отдыхают.
5. **"Насос и мяч"**. Игра проводится в парах. Один – "мяч", другой – "насос". "Мяч" стоит, обмякнув всем телом, на полусогнутых ногах, руки и шея расслаблены, голова опущена (мяч не наполнен воздухом). "Насос" начинает надувать "мяч", сопровождая движения рук (они качают воздух) звуком "с". С каждой подачей воздуха "мяч" надувается всё больше и больше /ребёнок распрямляется, вдыхает воздух, поднимает голову, затем надувает щёки, руки отводит от туловища/. Мяч надут. Напарник

выдёргивает шланг насоса из "мяча". Из него с силой выходит воздух ("ш"). Тело возвращается в исходное положение.

6. **"Любопытная Варвара"**. Повернуть голову влево, постараться это сделать так, чтобы увидеть как можно дальше /вдох/. Мышцы шеи напряжены. Вернуться в исходное положение /выдох/. Аналогично в другую сторону. Движения повторяются по 2 раза в каждую сторону. Любопытная Варвара

Смотрит влево...

Смотрит вправо...

А потом опять вперёд –

Тут немного отдохнёт.

1. **"Шарик"**. Положить руку на живот. Надуть живот как будто это воздушный шар. Мышцы живота напрягаются. Сделать спокойный вдох животом так, чтобы рукой почувствовать небольшое напряжение мышц. Плечи поднимать нельзя. Вдох-выдох. Мышцы живота расслабились, стали мягкими. Теперь легко сделать новый вдох. Воздух сам легко входит внутрь. Выдох свободный, ненапряжённый.

Вот как шарик надуваем!

А рукою проверяем /вдох/

Шарик лопнул, выдыхаем,

Наши мышцы расслабляем.

Пальчиковый игротренинг

/развитие моторики, памяти, внимания, коррекция эмоционального состояния/

1. **"Рожки да ножки"**. "Рожки" – средний и безымянный пальцы обеих рук прижаты к ладони, придерживаются большим пальцем, указательный и мизинец – вытянуты. "Ножки" – вытянуты средний и безымянный пальцы, указательный и мизинец прижаты к ладони и придерживаются большим пальцем. *Усложнение*. Одна рука – "рожки", другая – "ножки". Затем руки одновременно меняются ролями.
2. **"Встречные колечки"**. Правая рука – кончик мизинца встанет на кончик большого пальца - это маленькое колечко. Левая рука – кончик округлённого указательного пальца встанет на кончик большого пальца – это большое колечко. Колечки размыкаются. Новое колечко для правой руки строят кончики безымянного и большого пальцев, для левой – кончики среднего и большого пальцев. Оба движения строятся одновременно. Последняя пальцевая позиция – зеркальное отражение первой.
3. **"Перекаты"**. Левая рука повернута к себе, правая – ладонью от себя, пальцы растопырены, кончик большого пальца правой руки встаёт на мизинец левой руки. Руки слегка поворачиваются, сомкнутые пальцы расходятся, и сразу же безымянный палец левой руки смыкается с указательным пальцем правой и т.д. Затем следует руки развернуть вокруг сомкнутого мизинца правой руки и большого пальца левой. Теперь правая ладонь повернута к себе, а левая – от себя. Движения повторяются.
4. **"Письмо на ладони"**. Дети встают друг за другом, каждый заводит ладонь правой руки за спину. Последний участник получает карточку с изображением геометрической фигуры и чертит фигуру пальцем на ладони предпоследнего участника, тот – на ладони следующего, пока знак не дойдёт до первого. Первый участник молча рисует фигуру мелом на доске.
5. **"Сядьте те..."**. Дети стоят возле столов. Внимательно слушают указания ведущего и выполняют их в соответствии с содержанием.
6. Сядьте те, кто сегодня позавтракал;
7. Сядьте те, у кого есть носовой платок;
8. Сядьте те, кто сегодня чистил зубы;
9. Сядьте те, у кого сегодня хорошее настроение и т.п.
10. **"Слушай команду"**. Ведущий даёт разные команды: "встать", "сесть", "открыть

тетрадь", "посмотреть направо", "поднять руки вверх" и т.п. Дети должны выполнять только те команды, которые произносятся шепотом. Следить за правильностью выполнения команд. Обратить внимание на тех детей, которые не могут, с первого раза, не переспрашивая, правильно выполнить команды.

11. **"Запомни своё место"**. Ведущий быстро и чётко называет место в комнате для каждого ребёнка, которое он должен занять по команде ведущего. Например, у одного ребёнка это место – угол, у другого – стул, у третьего – около двери и т.д. Затем все дети собираются в группу около ведущего и ждут команды. По команде: "Место!" – они разбегаются по своим местам. Команду ведущего можно заменить какой-либо ритмичной музыкой. Игру можно провести 2-3 раза. Если дети сумели справиться быстро и верно с этой игрой, к ней не следует возвращаться.
12. **"Слушай хлопки"**. Дети двигаются свободно в группе под спокойную музыку. Когда ведущий хлопнет в ладоши определённое количество раз, дети принимают соответствующую позу на 10-20 секунд.

Количество хлопков. Позы детей /примерные/.

1 – поза "аиста" (ребёнок стоит на одной ноге, поджав другую);

2 – поза "лягушки" (присесть, пятки вместе, носки и колени в стороны, руки между ногами на полу);

3 – дети возобновляют ходьбу.

Во время ходьбы дети должны свободно двигаться, не мешая друг другу.

Усложнение. Добавить ещё 2 позы, например, зайчики, лошадки и т.п.

1. **"Ленивые восьмёрки"**. Дети рисуют в воздухе в горизонтальной плоскости "восьмёрки" по три раза каждой рукой, а потом повторяют это движение двумя руками.
2. **"Слушай и исполняй"**. Ведущий называет несколько действий, но не показывает их. Разрешается повторить задание 1-2 раза. Затем дети должны повторить эти действия в той последовательности, в какой они были названы ведущим.
 - а) повернуть голову направо, повернуть голову прямо, опустить голову вниз, повернуть голову прямо;
 - б) поднять правую руку вверх, поднять левую руку вверх, опустить обе руки;
 - в) повернуться налево, присесть, встать;
 - г) поднять правую ногу, стоять на одной левой ноге, поставить правую ногу.В первый раз не следует давать детям все 4 задания, им будет это сложно. Можно дать 2 задания, а в следующий раз добавить остальные.

Коммуникативные навыки

1. **"Добрые слова"**. При первом проведении игры обсудить с детьми, что такое, по их мнению, добрые, хорошие слова, а что такое плохие, злые, "колючие" слова. Предложить привести примеры. Подвести к выводу о том, что добрые слова создают человеку хорошее настроение, помогают быть уверенными в себе, а злые, "колючие" слова провоцируют ссоры, обиды. С людьми, которые употребляют слова – "колючки", не хочется дружить, неприятно находиться рядом. Далее на каждом занятии вместе с детьми подбирать добрые, хорошие слова по алфавиту, например, на букву "А": аккуратный, ароматный, аппетитный, активный; на букву "Б": бережливый, благодарный, благородный, бойкий и т.д.
2. **"Мяч"**. Дети встают в круг, лицом к центру круга. Берут мяч в руки. По кругу, начиная от того, у кого мяч, передают его, называя чётко и громко своё имя – 1 круг. 2 круг – тот, у кого мяч, кидает его соседу справа и называет при этом его имя.
Усложнение. Ведущий даёт мяч любому ребёнку, а тот, получив мяч, должен назвать три имени – имя соседа справа, своё имя, имя соседа слева. Затем передать мяч следующему игроку, который также называет три имени и т.д.
3. **"Тропинка"**. Дети встают друг за другом. Руководитель выбирает водящего в этой игре сам: этот ребёнок должен быть бойким, сообразительным. Участники идут

змейкой по воображаемой тропинке в затылок друг за другом, при этом водящий переходит воображаемые препятствия, которые называет в ходе игры руководитель (ров, лужа, река, камни, кусты и т.п.), а остальные повторяют его движения. По хлопку водящий становится в хвост змейки. Водящим становится второй стоящий в змейке. По окончании игры дети выбирают самого оригинального водящего. Во время выбора оригинального водящего, следует разобрать с детьми изображение тех препятствий, которые вызывали у большинства затруднения.

4. **"Ласковые имена"**. Дети передают мяч по кругу. Ребёнок, передающий мяч, называет того, кому передаёт его, ласково по имени (Серёженька, Аннушка и т.д.).
5. **"Пальцы"**. Вначале детей предупреждают, что игра сложная, и что сразу не получится. Потребуется несколько занятий, чтобы её освоить. Игра поможет узнать, как мы умеем работать вместе. Дети становятся в круг. По команде руководителя все выбрасывают пальцы. Группа должна стремиться к тому, чтобы все участники выбросили одинаковое количество пальцев. Участникам игры запрещено договариваться, перемигиваться, то есть нельзя пытаться согласовать свои действия каким-либо способом. Для того, чтобы предоставить друг другу оценить обстановку и учесть её в последующих играх, участники после выбрасывания пальцев фиксируют их на какое-то время. В первый раз игру следует провести не более 3 раз, посмотреть на результат. Если у ребят с первых попыток будут получаться неплохие результаты, то следует обязательно сказать детям, что они хорошо уже научились чувствовать друг друга. В противном случае, нужно ребят успокоить и настроить на то, что очень сложно добиться желаемого результата, но они постараются и обязательно его добьются.

1. **"Передай по кругу"**. Дети – в кругу. Передают друг другу (пантомимикой) горячую картошку, холодную сосульку, которая тает в руках, бабочку, воздушный шарик и т.п. После игры дети выбирают ребёнка, который изображал передаваемый предмет лучше всех.
2. **"Ручеёк"**. В произвольном порядке разбиться на пары. Пары располагаются друг за другом, взявшись за руки, подняв сомкнутые руки вверх, как бы образуя крышу. Водящий проходит под сомкнутыми руками и выбирает себе партнёра. Новая пара становится сзади, а освободившийся участник игры заходит в ручеёк и ищет себе пару и т.д. По сути, игра представляет собой социометрическую процедуру и оказывается эмоционально значимой для каждого участника.
3. **"Комплименты"**. Дети – в кругу. Передают мяч по кругу со словами: "Мне нравится в тебе то, что ты..." Получивший мяч передаёт его другому участнику с теми же словами. Игру может начать психолог, если дети испытывают затруднения.
4. **"Колечко"**. Выбирают водящего, ему дают "колечко" – любой маленький предмет. Участники становятся в ряд, держа перед собой ладони "лодочкой". Водящий проходит через весь ряд, вкладывая свои ладони в ладони каждого участника. При этом незаметно оставляет "колечко" в ладонях какого-либо участника. Пройдя всех, водящий говорит: "Колечко, колечко, выйди на крылечко". Задача обладателя "колечка" – выбежать вперёд, задача всех остальных детей – постараться предугадать обладателя "колечка" и не выпустить его из ряда.

1. **"Совместный рисунок"**. Каждый участник по очереди рисует на доске или листе бумаги

какую-нибудь линию, имеющую отношение к предыдущим. В результате получается совместный рисунок. Участники обсуждают, что у них получилось. Можно придумать название рисунку или имя, если это персонаж.

Внимание

1. **"Узнай по звуку"**. Дети узнают по звуку различные предметы (карандаш, линейка, книга, монета и т.д.), которые те издают при постукивании или падении.

2. **"Запретный номер"**. Выбирается цифра, которую нельзя произносить. Дети начинают считать по порядку от 1 до 10. Вместо запретной цифры – хлопок в ладоши. *Усложнение*. Выбираются 2 цифры, которые нельзя произносить. Если дети успешно справляются с заданием, можно усложнить задание: считать от 1 до 20, нельзя произносить 3 цифры и т.д., кроме этого, можно использовать обратный счёт: от 10 до 1, от 15 до 1.
3. **"Гордый тополь, плачущая ива"**. Дети идут по кругу. По хлопку принимают позу "гордого тополя" (мимика гордости), по сигналу удара ноги – позу "плачущей ивы" (мимика печали". Позы и мимику обсудить с детьми до начала игры.
4. **"Зачеркни букву"**. Для проведения этой игры можно использовать корректурные таблицы, а также вырезки из старых журналов. В течение 2-3 минут дети внимательно просматривают каждую строчку в тексте и зачёркивают букву "А". Затем меняются листочками и проверяют, нет ли ошибок, что обеспечивает концентрацию внимания ещё на определённое время, то есть тоже является тренингом внимания. *Усложнение*. Зачеркнуть 2 буквы; одну букву зачеркнуть, другую подчеркнуть. Если дети успешно справляются с этими заданиями, можно предложить отыскивать 3 буквы, одну из них зачёркивая, другую – подчёркивая, третью- обводить кружочком.
5. **"Запретное слово"**. Детям задаются вопросы, они могут давать различные ответы, но нельзя произносить запретные слова "да" и "нет". После объяснения правил игры, привести пример. Вопросы:

Ты умеешь летать?

Снег белый?

Ты спишь в ванной?

Ты был на луне?

Ты умеешь ремонтировать утюг?

Зимой можно купаться в речке? И т.д.

1. **"Муха"**. На доске – квадратное поле, состоящее из 9 клеток (Приложение 3). По клеточкам игрового поля следует перемещать воображаемую "муху". Перемещение "мухи" с одной клетки на другую происходит путём подачи ей команд "вверх", "вниз", "вправо", "влево". Исходное положение "мухи" указывается перед началом игры (например, в центре). Ведущий подаёт команды, и при помощи указки показывает направление полёта "мухи". Дети следят за перемещением "мухи". "Вылетать" за пределы поля "мухе" запрещается. Ведущий даёт 5-7 команд, отвечающих правилу игры, затем даёт ошибочную команду. "Муха" оказывается за пределами поля. Дети, заметив ошибку, должны хлопнуть в ладоши.

Инструкция (Приложение 3).

Усложнение. Если дети успешно справляются с заданием, начать давать команды без показа

указкой перемещений "мухи". Дети следят глазами за перемещениями. При успешном выполнении и этого задания, можно поле не вывешивать на доску, предложить детям мысленно представить игровое поле.

1. **"Отметь фигурки"**. С помощью этой игры можно тренировать переключение внимания. В игре используются фигурные таблицы (Приложение 4). На выполнения задания отводится не более 3 минут. Предварительно детям даётся указание: "Просматривайте внимательно фигурки, отыскивайте среди них три: треугольник, флажок, кружок. В треугольник ставьте чёрточку (минус), в кружок – крестик (плюс), во флажок – точку". Задание рисуется на доске. Опросить детей, как они поняли задание. После этого стереть всё нарисованное с доски и дать команду: "Начали!". Через 2-3 минуты работа останавливается командой "Стоп", а дети должны поставить галочку в месте, где они остановились. Затем дети обмениваются таблицами и проверяют друг друга.

2. **"Летает – не летает"**. Руки детей на столе. Ведущий называет объекты. Если объект летающий, то дети хлопают ладонью по столу. Если не летающий, руки неподвижны.
3. **"Прочти слово"**. Детям раздаются листы нелинованной бумаги, на которых сверху листа написано слово из 3-4 букв, буквы переставлены местами (например, " е п л о "). От каждой буквы к низу листа ведутся перепутанные линии (Приложение 5). Детям предлагается проследить за направлением линии и найти место каждой буквы. По линии дети могут вести ручкой или пальцем. *Усложнение*. Проследить направление линии взглядом. Использовать слова из 5-6 букв.
4. **"Чёрточки – палочки"**. Каждый ребёнок должен иметь тетрадный лист в клетку с полями и ручку или карандаш. Дети рисуют чёрточки палочки следующим образом: одна чёрточка, одна палочка, одна чёрточка, две палочки, одна чёрточка, три палочки. При этом важно соблюдать такие правила: а) надо всё время считать палочки, чтобы не ошибиться; б) на строчке можно писать только до поля; в) надо правильно переходить с законченной строчки на новую (на новой строчке продолжать писать то, что не поместилось на старой); г) между строчками должно быть расстояние в 1 клеточку. Правила повторить 2 раза. Показать на доске образец выполнения задания (Приложение 6). После окончания работы предложить детям вспомнить все правила, о которых говорилось, и проверить, нет ли ошибок.
5. **"Карлсон сказал"**. Все участники встают по кругу. Дети выполняют различные движения по команде (поднять руки вверх, опустить руки, сделать хлопок, повернуть направо и т.п.). При этом необходимо соблюдать одно условие: выполнять только те действия, сообщение о которых будет предваряться словами: "Карлсон сказал". Например, Карлсон сказал: "Поднимите левую руку вверх" – дети выполняют движение. "Опустите левую руку вниз" – движение выполнять не надо. Сделавшие ошибку покидают круг. Соответственно в конце игры остаётся самый внимательный.
6. **"Флажки"**. Для игры нужен лист бумаги в клеточку. На доске – образец задания (Приложение 6.1) – флажки, изображённые при соблюдении следующих правил: ножка флажка занимает три клеточки, флажок – две; расстояние между 2 соседними флажками – две клеточки; расстояние между строчками – две клеточки; на флажке поочередно изображается то треугольник, то кружок; один флажок с подставочкой, другой без. Рассмотреть с детьми образец, 2 раза повторить правила. Предложить нарисовать точно такие же флажки. После окончания работы, дети проверяют, нет ли ошибок. Работают 3 минуты.
7. **"Срисуй картинку"**. Детям предлагается заранее приготовленный рисунок, а они должны точно его скопировать (Приложение 7). Можно предложить детям срисовать две картинки. Обратит внимание на то, чтобы на них присутствовали разнообразные детали, чтобы эти детали имели разную форму и были не очень мелкими. Когда дети завершат работу, предложить им проверить, всё ли правильно нарисовано. Обсудить вместе с детьми точность выполнения работы.
8. **"Палатка и деревце"**. Аналог игры "Чёрточки – палочки". Задание несколько *усложнено*: вместо чёрточек и палочек дети рисуют палатку и деревце. Кроме того, если дети успешно справились с заданием "Чёрточки – палочки", можно изменить правила и увеличить их число (Приложение 6.2). От количества правил зависит сложность задания: чем их больше, тем оно труднее.

Зрительно-моторная координация, пространственная ориентация.

"Раскрась правильно". Каждый ребёнок должен иметь цветные карандаши и лист бумаги с контурами домиков и полоской из квадратиков (Положение 8). Предложить детям раскрасить *синим* карандашом *второй домик слева*, *красным* – *третий домик справа*, *зелёным* – домик, который находится *перед синим*, *жёлтым* – домик, который *следует за красным*, *коричневым* – *первый домик слева*. Второе задание состоит в том, что дети должны раскрасить *чёрным* карандашом клеточку, отмеченную *звёздочкой*. Клетку *снизу* закрасить *зелёным* карандашом, клетку *сверху* – *жёлтым*, *красным* карандашом

закрасить клеточку так, чтобы *жёлтая* клеточка находилась *между чёрной и красной*. Каждое задание повторяется 2 раза. После завершения работы, задания повторить, а дети проверяют, правильно ли они всё выполнили. Ошибки проанализировать вместе с детьми.

"Рисуем узоры". Дети должны иметь листы в клетку и ручку или карандаш. На листах – образцы выполнения различных узоров (Приложение 9). Детям предлагается внимательно рассмотреть образец и продолжить его до конца строки. Обратить внимание детей на точность, аккуратность выполнения задания. Постепенно узоры усложняются.

"Графический диктант". Материал: ручка, тетрадный лист в клетку, на котором заранее проставлены 3 точки в левой части листа. Они находятся друг под другом на расстоянии в 4-5 клеток. От левого края листа они удалены на 2-3 клетки. Задача детей рисовать узор под диктовку, начиная с указанных точек, затем продолжать рисование этого узора самостоятельно до конца строки. Для каждой точки диктуется свой узор. Диктовать следует медленно и чётко. Во время рисования ручку (карандаш) от бумаги отрывать нельзя. Когда дети научатся выполнять простые узоры, предлагать для рисования более сложные узоры (Приложение 9.1). Перед выполнением задания уточнить понятия "вверх", "вниз", "вправо", "влево".

"Срисуй фигуру". Материал: лист в клетку с изображением фигуры (Приложение 9.2), ручка или карандаш. Детям предлагается рассмотреть внимательно фигуру и рядом нарисовать точно такую же. Постепенно задание усложняется путём увеличения элементов фигуры.

"Быстрый карандаш". Материал: тетрадный лист в клетку, на котором слева изображён какой-либо узор, а справа – этот же узор с допущенными ошибками. Детям предлагается сравнить 2 узора и найти ошибки. Затем предложить ниже нарисовать этот узор, не допуская ошибок.

"Нарисуй и расскажи". Материал: листы в клетку с образцами рисунков (Приложение 9.3). Детям предлагается внимательно рассмотреть рисунок, подсчитать необходимое количество клеток для рисунка, нарисовать рядом такой же, правильно расположить рисунки на бумаге. Затем выучить загадки к этим рисункам.

"Футболист". Выбирается футболист, который выходит на середину комнаты. Затем ему завязывают глаза, недалеко от него положить на пол мяч. Дети по очереди становятся направляющими для футболиста. При помощи словесных команд нужно вести его к мячу и

объяснить, что сделать, чтобы попасть точно по мячу. Желательно приблизительно наметить

ворота, в которые должен попасть мяч. Если ребёнок, направляющий футболиста, теряется при объяснении пути к мячу, нужно помочь ему правильно объяснить.

Футболиста

следует поддерживать одобрительными словами.

Фонетико-фонематическое восприятие

"Произнеси чисто". Психолог произносит по одному разу каждое двусложное, содержащее наиболее часто смешиваемые артикуляционно сложные согласные (вариант а); фразы со сложной слоговой структурой (вариант б). Дети по очереди быстро их повторяют. Задача – добиться чёткого произнесения каждого звука.

Вариант а: Щеткой чищу я щенка, щечочу ему бока.

Часовщик, прищутив глаз, чинит часики для нас.

Стоит воз овса, возле воза овца.

Клала Клава лук на полку.

Зоя – зайкина хозяйка. Спит в тазу у Зои зайка.

Клара у Вали играла на рояле.

Вариант б: Рыбки в аквариуме (повторить 2 раза).

Милиционер остановил велосипедиста.

Сыворотка из-под простокваши.

Полполдника проболтала.

"Найди ошибку". Детей просят послушать фразы, найти в них ошибки и исправить их.

З-С Хозяйка сварила зуб. На лугу паслась овса. Мальчик перелез через сабор.

П-Б Мальчик бил воду из стакана. На цветке сидела папочка. Из чайника шел бар. Воду хранили в почке.

Д-Т В этом томе я живу. На лугу росла драва. У мамы маленькая точка.

Г-К Футболисты забили кол. Собака грызла гости.

Ж-Ш В руке воздушный жар. На земле после дождя образовалась большая луша.

Летом я шил у бабушки. У больного был сильный шар.

Ш-С Я люблю томатный шок. Из норы выбежала крыша.

"Фонематический диктант". Диктант выполняется на листе в клетку. Детям диктуются слова, а они должны их записывать под диктовку, вместо букв используя кружки.

Объяснить, что кружков должно быть столько, сколько букв в слове (*рак = о о о*). После объяснения задания показать примеры на доске. Сначала предлагать слова из 3-4 букв, затем – из 5-6 и т. д. *Усложнение*. На доске - слова, написанные кружками. Дети должны придумать слова, соответственно количеству кружков (*о о о о о = школа*).

Память

"Конспиратор". Дети встают в круг. Водящий становится в центр круга, внимательно смотрит на ребят. Затем ему завязывают глаза. Дети меняются местами. Педагог подводит водящего к каждому ребёнку. Он на ощупь, начиная с головы должен узнать ребят, к которым его подводят. *Усложнение*. Ребята, кроме места в кругу, могут изменять элементы одежды.

"Жил - был кот...". Упражнение заключается в составлении ряда определений к существительному. Каждый из участников повторяет весь предыдущий ряд, добавляя в конце своё определение. Например, *"Жил был кот. Это был красивый кот. Это был красивый пушистый кот. Это был красивый пушистый чёрный кот"* и т.д.

"Что изменилось?". Разложить на столе 10 предметов (можно использовать картинки или маленькие игрушки). Предложить детям внимательно рассмотреть их в течение 2 минут и попросить детей отвернуться или закрыть глаза. Поменять местами 2-3 предмета. Потом спросить, что изменилось. *Усложнение*. Повысить сложность игры можно, если

увеличить общее количество предметов, увеличить количество предметов, которые меняют место расположения, и сократить время на запоминание.

"Бабушка испекла пирог". Вариант игры "Жил-был кот". "Бабушка испекла пирог. Это был *вкусный* пирог. Это был *вкусный яблочный* пирог. Это был *вкусный яблочный пирог с вареньем*" и т.д.

"Птица – рыба – зверь". Дети в кругу. Ведущий ходит внутри по окружности и предлагает в свободном порядке каждому участнику три слова "рыба", "птица", "зверь". Внезапно останавливаясь перед кем-нибудь из играющих, он произносит одно из этих слов. Участник должен в ответ припомнить представителя того или иного вида. Повторять названное ранее нельзя. Пример: *птица – снегирь, рыба – лещ, рыба – карась, зверь – медведь* и т.д.

"Запомни цифры". Игра для развития кратковременной памяти. Показать детям набор цифр, они их запоминают, через 2 минуты эти цифры закрыть листом бумаги. Дети должны воспроизвести их по памяти. Начинать лучше с 4-5 цифр, а потом постепенно увеличивать их число (например, *4 6 1 9; 7 3 9 2 8*). Цифры на карточках, используемых для предъявления, должны быть достаточно большими. Переходить к запоминанию большего количества цифр желательно тогда, когда дети будут безошибочно справляться с данным количеством. Повысить сложность игры можно также путём сокращения времени, отводимого на запоминание.

"У кого ряд длиннее?". Педагог называет какое-либо существительное, например, *кот*.

Один из учеников повторяет. Затем педагог добавляет другое слово, например, *лист*. Ребёнок повторяет: *кот, лист*. Далее педагог добавляет ещё одно слово, например, *груша*. Ученик повторяет все слова и т.д. Цель задания – запомнить как можно больше слов. Примеры цепочек слов: *рак, мост, халат, паутина, перчатки, термометр, бидон, дудочка, чердак, лес; ядро, шило, пчела, клумба, носорог, портфель, ружьё, вертолёт, одеяло, арбуз, мыло, лето*.

"Разведчик". Выбирается водящий. Остальные дети должны замереть в разных позах. Водящий запоминает позы играющих, их одежду. А потом выходит из комнаты. Играющие делают 5 изменений в позах и одежде. Приглашается водящий, который должен вернуть всех в исходное положение. Если ребятам трудно увидеть 5 изменений, то можно сократить их количество до 3, но постепенно увеличивать.

Воображение

"Передача воображаемого предмета". Педагог задаёт какой-либо предмет, показывая действия, совершаемые с ним (например, гладит котёнка, играет в мяч и т.д.). Вслух предмет не называется, показывается только действия. Предмет передаётся по кругу, и каждый должен догадаться, что ему передали. Наблюдая за другими участниками, дети постепенно приобретают всё большую уверенность в том, какой же предмет они передают. Кроме воображения, эта игра хорошо тренирует образную и тактильную память. *Усложнение*. В более сложном варианте каждый ребёнок передаёт свой предмет. Следующий участник угадывает, что он получил.

"Дорисуй рисунки". Предъявляются контуры элементов любых предметных изображений, например, силуэт ствола дерева с одной веткой, кружок-голова с двумя ушами, могут быть и простые геометрические фигуры. Детей просят дорисовать каждую из фигур так, чтобы получилась какая-нибудь картинка. Имеет значение степень оригинальности, необычности созданного ребёнком изображения (отсутствие повторов из рисунков других детей) и свобода в использовании заданных элементов для создания образов воображения (например, фигура выступает не как основная часть картинки, а включается как один из второстепенных элементов в созданный ребёнком образ: треугольник уже не крыша дома, а грифель карандаша, которым мальчик рисует картинку, или клюв утёнка, щипающего травку).

"Нарисуй по описанию". Материал: альбомные листы, цветные карандаши. Предложить детям нарисовать домик гнома на опушке леса. Дети могут рисовать, как им захочется,

как они себе представляют картинку, при этом необходимо соблюдать следующие условия:

крыша домика должна быть зелёная, сам домик – жёлтый, дверь – синяя, перед домиком – озеро, за домиком – ёлочка. Обязательные компоненты рисунка надо перечислить 2 раза. После выполнения задания вместе с детьми рассмотреть все рисунки, выделить рисунки, выполненные в соответствии с условиями, выбрать самый интересный рисунок.

62. "Закончи рассказ". Педагог рассказывает начало истории, а затем прерывает её.

Например:

"Вы идёте по дороге и видите впереди стены незнакомого волшебного города. Заходите в городские ворота и..."; или: "Вы идёте на прогулку в лес. Светит солнце, дует лёгкий ветерок. Вы выходите на опушку леса и вдруг..." Дети представляют и рассказывают продолжение истории.

Мышление

"Назови предметы". Ученики по очереди называют все предметы, которые окружают их в классе, школе. Затем по заданию педагога называют слова на темы: *"Овощи", "Мебель", "Одежда", "Растения", "Посуда"*. Предварительно побеседовать с детьми о том, что все слова можно разделить на группы, каждая группа имеет название, спросить детей почему, по их мнению, слова относятся к разным группам. В процессе ответов детей, помогать им правильно формулировать свои мысли.

"Закончи слово". Педагог произносит 1-ый слог слова, а дети должны закончить его. По очереди каждому ребёнку педагог кидает мяч, говорит 1-ый слог, ребёнок ловит мяч и договаривает слово. Затем должен кинуть мяч обратно. Слоги: *ра, го, по, зем, до, ла, ка* и т.д.

"Закончи предложение". Эта игра проводится аналогично игре "Закончи слово", только теперь детям нужно, поймав мяч, закончить предложение: **летом тепло, а зимой ...; птицы летают, а змеи ...; осенью листья жёлтые, а летом ...; сахар сладкий, а лимон ...; днём светло, а ночью ...; ворона каркает, а воробей ...; шофёр водит машину, а летчик ...** Второй вариант игры состоит в том, что дети должны закончить начало фразы словами **"из-за того что", "потому что"**: **сегодня я замёрз, потому что...; у мамы хорошее настроение, потому что...; мальчик обиделся на друга, из-за того что...** Если дети допускают ошибки, необходимо разобрать предложение и выяснить, почему подобранное слово или конец фразы, подобранные учеником не подходят. Также необходимо помочь закончить правильно предложение.

"Назови одним словом". Предложить детям заменить несколько слов одним словом: **молоток, пила, топор – инструменты; суп, каша, котлеты – еда; пианино, скрипка, гитара – музыкальные инструменты; чиж, грач, воробей – птицы; половник, сковорода, чашка – посуда; портфель, пенал, ручка – школьные принадлежности; Россия, Украина, Америка – страны; Ульяновск, Москва, Саратов – города** и т.д.

"Конкретизация понятий". Нужно назвать как можно больше слов, относящихся к заданному понятию. Например, *"транспорт", "цветы", "одежда", "деревья", "страны"* и т.д.

"Определи слово". Аналог игры "Назови одним словом". Введено одно дополнение – перед тем как назвать обобщающее слово, ребёнок должен добавить к названным трём словам ещё два-три своих слова, имеющих отношение к данной группе.

"Зачем и почему?". Детям задают вопросы, они должны на них логично ответить. Вопросы могут быть трёх типов: а) на предположение, угадывание, додумывание; б) на выяснение причины или смысла происходящих событий; в) на принятие решения и планирование своих действий.

Вопросы первого типа: Как вы думаете, зачем люди ходят на работу?

Для чего нам нужны книги?

Для чего человек спит?

Зачем нам нужен телефон?

Вопросы второго типа: Почему масло тает на раскалённой сковородке?

Почему зимой включают отопление?

Что требуется для жизни собаке, кошке, рыбке, человеку?

Вопросы третьего типа: Мама пригласила гостей. Перечисли, что ей нужно сделать.

Мальчик пролил на пол молоко. Что ему теперь делать?

Девочка пошла гулять и заблудилась. Что ей делать

"Что это такое?". Детям предлагается объяснить, что означает то или иное слово.

Например, **"письмо – это бумага, на которой можно написать о себе и отправить в конверте по почте"**. Добиваться, чтобы дети давали точное определение, в котором содержится указание и отдельные видовые признаки. Наборы слов могут быть самые различные: **лодка, журнал, платок, лодырь, пароход; самолёт, молоток, книга, друг, ботинки** и т.д.

"Восстанови пропущенное слово". Читается ряд из 5-7 слов, не связанных между собой по смыслу, например, *сахар – пуля – ящик – рыба – танец – груша*. Второй раз ряд читается не полностью, одно из слов опускается. Дети должны восстановить пропущенное слово. В третий раз пропускается другое слово. На четвёртый раз можно попросить детей восстановить весь ряд полностью по порядку. Затем можно увеличить количество слов в ряду.

"Сказка наоборот". Выбрать хорошо знакомую детям сказку, вспомнить её содержание.

Затем предложить детям рассказать сказку наоборот, то есть, начиная с конца. Дети говорят по очереди по одному предложению.

"Говори наоборот". Игра для обучения детей умению находить предметы, явления, слова с противоположным смыслом. Ведущий называет первое слово пары. Ребёнок должен подобрать к нему слово, имеющее противоположное значение или смысл. Начинать можно с наиболее простых пар, например: большой – маленький, короткий длинный (чтобы дети лучше разобрались в условиях игры). Потом перейти к более сложным парам, например: плакать – смеяться, опускаться – подниматься, открывать – закрывать, нападать - защищаться, начинать – заканчивать, близко – далеко и т. д.

"Слова с заданной буквой". Детям даётся задание придумать слова с заданной буквой: а) начинающиеся на букву "п"; б) оканчивающиеся на букву "а"; в) вторая от начала слова буква "е". Варианты могут быть разные.

"Составление предложений". Детям даются начальные буквы (например, В-С-Е-П), каждая из которых представляет собой начало слов в предложении. Нужно образовать различные предложения, например "Всей семьей ели пирог".

"Отгадай и назови". Необходимо назвать слово по его значению.

Надпись на письме, посылке, телеграмме, которая указывает, куда и кому посылают письмо и т.д. (Адрес)

Место, где готовят лекарства и продают их. (Аптека)

Помещение для стоянки и ремонта автомобилей. (Гараж)

Фрукты и ягоды, сваренные в сахарном сиропе. (Варенье)

Тот, кто сражается с врагом. (Воин, боец)

Детёныш овцы. (Ягнёнок)

Лиственное дерево с белой корой. (Берёза)

Ломтик хлеба с маслом, сыром, колбасой. (Бутерброд)

Часть суток от конца дня до начала ночи. (Вечер)

"Исключение лишнего". Выделение существенных признаков. Детям предлагаются группы слов по 4, три из которых объединены существенным признаком, а четвёртое слово оказывается лишним, не подходящим по смыслу. Дети должны назвать это слово, объясняя свой ответ. Например, грузовик, поезд, автобус, трамвай. Слово "грузовик" лишнее, так как поезд, автобус, трамвай – пассажирский транспорт и т.д.

"Запутанные картинки". Детям предъявляется в беспорядке определённое количество картинок, которые имеют логическую последовательность. Желательно иметь наборы картинок на каждого ребёнка с разными сюжетами. Дети должны определить имеющуюся логическую последовательность, разложить картинки по порядку и составить рассказ.

"Очень-очень вкусный пирог". Детям читают стихотворение, не договаривая слова в строчках, они должны подобрать подходящее по смыслу слово.

Я хотел устроить бал, Но что-то гости ... Когда же гости подошли,

И гостей к себе ... Я ждал, пока хватало сил, То даже крошек...

Купил муку, купил творог, Потом кусочек...

Испек рассыпчатый... Потом подвинул стул и сел,

Пирог, ножи и вилки тут, И пирог в минуту...

"Установление отношений". На доске слева дано соотношение двух понятий. Из ряда слов справа выбрать одно так, чтобы оно образовало аналогичное соотношение с верхним словом.

школа больница

обучение доктор, ученик, лечение, больной

нога рука

сапог кулак, перчатки, палец, браслет

пальто ботинок

пуговица магазин, нога, шнурок, шляпа

птица человек

гнездо город, рабочий, вагон, дом
рыба муха

сеть комар, комната, жужжать, паутина

"Добавлялки". Дети слушают стихи-загадки и подбирают подходящее слово.

В реке большая драка: поссорились два... (рака).

- Где обедал воробей? – В зоопарке у... (зверей).

Ра-ра-ра – начинается... (игра). Ир-ир-ир – мой папа... (командир).

Ры-ры-ры – у мальчиков... (шары). Арь-арь-арь – на стене висит... (фонарь).

Ро-ро-ро – у Раи новое ... (ведро). Ло-ло-ло – на улице... (тепло).

Ру-ру-ру – продолжаем мы ... (игру). Лу-лу-лу – стол стоит в ... (углу).

Ре-ре-ре – стоит домик на... (горе). Ша-ша-ша – мама моет... (малыша).

Ри-ри-ри – на ветках... (снегири). Шу-шу-шу – другу я письмо... (пишу).

Ар-ар-ар – кипит наш... (самовар). Жа-жа-жа – есть иголки у... (ежа).

Ор-ор-ор – созрел красный... (помидор). Жу-жу-жу – молока дадим... (ежу)

Са-са-са – в лесу бегают... (лиса). Су-су-су – было холодно в... (лесу).

"Противоположности". В этой игре задаются противоположные свойства или признаки, а дети должны догадаться, какие предметы или явления могут этими свойствами обладать.

Острый – тупой (нож).

Горячий – холодный (утюг).

Добрая – злая (собака).

Весёлый – грустный (человек).

Глубокое – мелкое (море, озеро).

Слабый – сильный (ветер, человек, животное)

Быстрый – медленный (автомобиль, поезд).

Идут – стоят (часы, люди).

В скобках приводится в основном по одному варианту ответа, но в игре нужно стараться добиться, чтобы дети называли как можно больше таких вариантов.

"Продолжи ряд цифр". Задаётся ряд с определённой последовательностью цифр. Дети должны понять закономерность построения ряда и продолжить его.

Например, **1, 3, 5, 7... 1, 4, 7... 1, 5, 9... .**

"Придумай сам". В этой игре дети учатся выполнять действия по аналогии и выделять существенные признаки. Для игры понадобится подборка неоконченных утверждений, например: карандаш – грифель, шариковая ручка - ... (стержень);

дом – кирпич, стакан - ... (стекло);

коньки – лёд, лыжи - ... (снег);

орёл – птица, щука - ... (рыба);

шофёр – машина, лётчик - ... (самолёт);

ночь – луна, день - ... (солнце) и т.д.

"Чем похожи и чем отличаются?". Игра направлена на развитие умения выделять в сравниваемых объектах признаки сходства и различия. Детям предлагаются пары слов, они должны определить, чем похожи и чем отличаются входящие в них объекты.

Необходимо указать как можно больше признаков отличия и сходства.

Например: роза и тюльпан, тетрадь и книга,

заяц и волк, корова и лошадь,

сосна и каштан, рыбы и птицы и т.д

"Кто есть кто? Что есть что?". Дети вспоминают, что некоторые слова можно по определённому признаку отнести к какому-либо классу (группе). Необходимо выяснить какие группы дети знают (дикие и домашние животные, фрукты, овощи, посуда и т.д.). Дети встают в круг, педагог каждому по очереди бросает мяч и называет группу. Ребёнок ловит мяч, называет слово, относящееся к этой группе, и возвращает мяч педагогу. Те дети, которые не могут называть слово или неправильно называют его, выбывают из игры.

"Определения". Педагог показывает одну карточку, на которой нарисован предмет, а

затем вторую. Задача игры состоит в том, чтобы ребёнок смог придумать слово, находящееся между этими словами и служило бы как бы "переходным мостиком" между ними. Каждый ребёнок отвечает по очереди. Если дети не могут понять задания, нужно привести примеры. Например, для слов "гусь" и "дерево" (картинки с изображениями показываются) переходными мостиками могут быть следующие слова: "летать" (гусь взлетел на дерево), "вырезать" (из дерева вырезали гуся), "спрятаться" (гусь спрятался за дерево). Если ребёнок после приведённых примеров затрудняется ответить, ему обязательно нужно помочь, подвести к правильному ответу.

"Подбери картинку к слову". Для игры необходим набор предметных картинок, а также набор слов, связанных с ними по смыслу, например, ранец, варенье, молоток, гора, скрипка, ткань, платье, руль, голова. Педагог называет какое-нибудь слово, а ребенок выбирает из своего набора картинку с изображением предмета, связанного по смыслу с этим словом и объясняет свой выбор (молоток – гвоздь, варенье – банка, руль – машина и т.д.).

"Зашифрованное слово". Педагог произносит по слогам слова. Из каждого слова необходимо отделить первые слоги и из них составить новое слово, например:

колос – рота, ваза (корова),

машина – малина (мама),

кора – лото, боксёр (колобок).

Из двух последних слогов составить слово:

Змея – рама (яма),

Зима – яма (мама) и т.д.