

УТВЕРЖДЕНО

Постановление
Министерства образования
Республики Беларусь
06.08.2020 № 213

**Программа коррекционных занятий
«Формирование игровой деятельности»**

для I класса учебного плана первого отделения вспомогательной школы
(вспомогательной школы-интерната)
для детей с интеллектуальной недостаточностью
с русским языком обучения и воспитания

**ГЛАВА 1
ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

1. Настоящая программа коррекционных занятий «Формирование игровой деятельности» (далее – программа) предназначена для I класса первого отделения вспомогательной школы (вспомогательной школы-интерната) с русским языком обучения.

2. Цель – формирование игровой деятельности, способствующей адаптации учащихся с интеллектуальной недостаточностью к новой социальной ситуации; повышению познавательной и учебной мотивации; преобразованию относительно свободной модели поведения (в дошкольном возрасте) на регламентированную роль учащегося, умеющего принимать правила и нормы поведения в школе; формированию коммуникативных умений, сотрудничества, эмпатии.

3. Реализации указанной цели будет способствовать решение следующих задач:
развивать предметную и игровую деятельность;
формировать в игровой деятельности бытовые умения и навыки;
развивать мобильность в окружающей обстановке средствами игры;
повышать речевую активность;
формировать коммуникативную деятельность в процессе обучения взаимодействию друг с другом в игре;
формировать социально приемлемое поведение.

Игра является основным видом деятельности детей в дошкольном и младшем школьном возрасте. В игре они овладевают новыми навыками, умениями, знаниями, знакомятся с разнообразием окружающего мира, осваивают правила социальных связей и межличностного общения. Игра выступает средством социализации ребенка, развития психических процессов и эмоционально-волевой сферы, через игровую деятельность он адаптируется к новой социальной ситуации, учится проявлять активность и самостоятельность, демонстрировать свои личностные качества.

Игровая деятельность детей с интеллектуальной недостаточностью имеет свои специфические особенности. Для учащихся младшего школьного возраста характерны бедность игровых действий и присутствие большого числа манипуляций, длительное присутствие в игре примитивных процессуальных действий. Учащиеся отдают предпочтение использованию игрушек, являющихся копиями реальных предметов, игровые действия носят развернутый характер, излишне детализированы, весьма реально отражают подлинные действия людей.

Подлинно ролевая игра предполагает не только предметное, но и позиционное замещение (роль), а также ситуативное (замену реальной ситуации на воображаемую). В младшем школьном возрасте у учащихся данной категории замещение достигает предметного уровня. Отсюда возникает трудность принятия роли. К началу школьного обучения сюжетно-ролевая игра не приобретает роль ведущего вида деятельности. Усвоения способов игровой деятельности происходит в процессе коррекционной работы. Вне целенаправленной коррекционной работы наблюдается значительное отставание

в развитии игровой деятельности. При целенаправленном обучении учащиеся осваивают ролевое поведение. Принятие роли чаще всего происходит под руководством педагогического работника, который не только помогает вспомнить последовательность развертывания сюжета и основные действия, совершаемые персонажем, но и сам принимает участие в игре.

Кроме того, игровая деятельность учащихся младшего школьного возраста с интеллектуальной недостаточностью имеет специфические черты из-за недоразвития партнерских отношений: поверхностное, нестойкое взаимодействие (предпочитают играть в одиночку), отсутствие желания вступать в зрительный контакт с другим учащимся, дефицит в средствах общения, смещение активности от партнера на предмет. Снижение потребности в общении приводит к недостаточному речевому сопровождению игры, а зачастую – и к выполнению игровых действий без речевого сопровождения.

Проведение коррекционных занятий формирует у учащихся умение осознанно ставить цель в игре. К 7–8 годам они овладевают игровыми действиями процессуального характера, которые многократно, стереотипно, однообразно повторяют, как правило, не сопровождая их эмоциональными реакциями и речью. Вместе с тем, в процессе обучения учащиеся способны овладеть разнообразными игровыми действиями, разными вариантами их цепочек, что необходимо для развертывания сюжетных и сюжетно-ролевых игр.

Настоящая программа ориентирована на формирование игры как специфической деятельности учащихся, а также на нормализацию жизненного цикла в новой для них ситуации получения образования.

Формирование игровой деятельности строится на основе комплексного подхода, который включает следующие компоненты:

- организация предметно-игровой среды;
- обогащение жизненного опыта учащихся;
- формирование игровых действий;
- формирование навыков общения педагогического работника с учащимися в процессе игры.

Для оценки сформированности игровой деятельности определены следующие критерии:

- эмоциональные реакции на игрушки и действия с ними;
- развитие игровых контактов. Игровая инициатива;
- продолжительность игры с педагогическим работником;
- характер используемых игрушек;
- использование предметов-заместителей;
- речевая активность во время игры;
- отношение к роли в игре;
- овладение ролевым диалогом;
- разнообразие сюжетов игр;
- продолжительность самостоятельной игры.

В процессе обучения у учащихся формируются социальная, функциональная (продуктивная), коммуникативная компетенции.

Социальная компетенция предполагает формирование жизненно востребованных знаний, практических умений и навыков, формирующих опыт включения личности в социальные эмоционально окрашенные отношения на невербальной и вербальной основе. Социальная компетенция учащегося с интеллектуальной недостаточностью нейтрализует действия негативных факторов, выводит его из изоляции, обеспечивая при этом положительное эмоциональное самочувствие, социальное включение, замещение (компенсацию) неблагоприятных условий развития.

Функциональная (продуктивная) компетенция определяется как способность (умение) и готовность успешно функционировать (действовать) в социальной среде, способность жить, работать, взаимодействовать. Функциональная компетенция соотносится со всеми сферами жизнедеятельности: безопасностью, здоровьесбережением,

социально-коммуникативной сферой, социально-бытовой, личностной, социально-трудовой, социально-культурной, социально-экономической, социально-правовой сферами. Формирование функциональной компетенции обеспечивается: созданием условий по освоению деятельности, что включает ознакомление с различными видами, способами деятельности; расширением участия не только в самой деятельности, но и в ее организации, управлении, в разрешении проблемных ситуаций; освоением коммуникационных средств и использованием их для удовлетворения потребностей и приобщения к трудовой деятельности.

Коммуникативная компетенция включает знание языка (языков) и умение пользоваться им (ими) в группе в связи с исполнением различных социальных ролей. Коммуникативная компетенция обеспечивает готовность к общению с использованием как вербальных, так и невербальных, технических и виртуальных коммуникационных средств. На основе коммуникативной компетенции формируется речевое поведение учащихся с легкой интеллектуальной недостаточностью в жизненно важных ситуациях, устанавливается эмоциональный контакт, определяется эффективность самостоятельной деятельности.

Процесс обучения игре строится с учетом закономерностей ее развития и опирается на положение о поэтапном формировании игровой деятельности. Учитываются как общие, так и индивидуальные особенности психофизического развития учащихся, что обуславливает своеобразие задач формирования игры на каждом из ее этапов.

На первом этапе обучения игровой деятельности осуществляется обогащение и совершенствование элементарного игрового опыта.

На втором этапе обучения продолжается формирование отдельных игровых действий: по подражанию, по образцу, по словесной инструкции.

Формирование игры целесообразно осуществлять по следующим направлениям:

- формирование игры как деятельности;
- развитие игры как совместной деятельности;
- обогащение содержания игр.

Относительно каждого конкретного учащегося создаются образовательная развивающая среда (игровая, предметно-пространственная, социальная), психолого-педагогические и дидактические условия, используются вспомогательные коррекционные средства. В процессе обучения педагогический работник наблюдает за динамикой становления игры у каждого учащегося, создает атмосферу, содействующую возникновению желания играть. При этом продумывается организация игровой практики в свободной деятельности, осуществляется своевременное обновление предметно-игровой среды.

Настоящая программа включает четыре раздела:

- «Дидактические игры»;
- «Сюжетно-ролевые игры»;
- «Игры-забавы»;
- «Подвижные игры».

Перечень дидактических, подвижных игр систематизирован в соответствии с направлениями работы в каждом разделе настоящей программы. В разделе «Сюжетно-ролевые игры» по каждому из направлений работы последовательно представлены игровые сюжеты – сюжетно-ролевые игры – игры-драматизации. Игры-забавы могут быть использованы для повышения познавательной и учебной мотивации на различных этапах коррекционного занятия «Формирование игровой деятельности», а также быть самостоятельной темой коррекционного занятия.

Структура и содержание каждого коррекционного занятия может варьироваться в зависимости от достижений и образовательных потребностей учащихся.

Успешная реализация настоящей программы возможна при условии комплексного подхода к планированию и организации коррекционных занятий, гибкости и динамичности их структуры и содержания, а также активного вовлечения в коррекционный процесс педагогических и иных работников учреждения образования, законных представителей.

ГЛАВА 2 СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

«Дидактические игры»

Представления о форме, цвете и величине предметов, группировка плоскостных и объемных фигур. Составление целого предмета из частей, составление разрезной картинке из 6 и более частей путем зрительного соотнесения или подбора.

Соотнесение плоскостных и объемных форм. Умение соотносить слово с его предметным изображением и воссоздавать целостный образ предметов. Подбор предметного изображения по речевой инструкции и в соответствии с предъявленными игрушками, реальными объектами. Соотнесение функционального назначения предметов и действий с ними с их изображением на предметной картинке, а также с игрушкой.

Классификация (группировка) предметов по форме, цвету, величине; сравнение, обобщение, элементарные действия анализа и синтеза.

Представление о предметах на основе тактильно-двигательного восприятия.

Понимание размещения предметов в пространстве (внизу – вверху).

Представления о времени, соотнесение его с изменениями суток и деятельностью учащихся.

Представления о количестве предметов.

Самостоятельные дидактические игры и игры-упражнения учащихся на закрепление названий предметов, действий, назначения предметов.

Произвольность поведения, умение действовать в соответствии с правилами игры.

Определение эмоционального состояния человека.

Представление о речевых и неречевых звуках.

Примерный перечень дидактических игр

«Угадай, что в мешочке» (круг, квадрат, прямоугольник, треугольник), «Закрой окошки» (плоскостные фигуры), «Найди нужную фигуру», «Собери посуду», «Коробки для большого – маленького».

«Сделай круг, квадрат целым», «Подбери картинку» (по речевой инструкции, по описанию), «Подбери картинку». Разрезные картинки и пазлы (разрезанные по горизонтали и вертикали), сборно-разборные игрушки. «Обведи фигуру» (обведение геометрических фигур), «Узнай, что это?» (по контуру).

«Найди такую же», «Матрешка», «Что не подходит?», «Чего не хватает?», «Подбери пару», «Убери лишнее», конструирование: «Башни из кубиков», «Забор из кирпичиков и кубиков», «Забор из больших и маленьких палочек», «Построй узор», «Почини игрушку», «Мы хлопаем и топаем», «Ветерок».

Игры с мозаикой, «Дорисуй картинку», «Что изменилось?», «Выкладывание орнамента по рисунку», «Запомни фигуры», «Найди ошибку», «Положи правильно», «Что сначала–что потом».

«Много–мало», «Один–много».

«Найди одинаковые», «Отгадай, что это?», «У кого такой же?», «Волшебный мешочек», «Привяжи ленточки к шарикам», «Кому что дать?», «Что где растет?», «Кто где живет?», «В лесу, саду, огороде» (педагог называет плоды, дети подбегают к соответствующей картинке), «Накормим домашних животных», «Для чего это можно использовать?», «Где чья одежда?».

«Поймай рыбку», «Поделись с другом» «положи в шкаф – спрячь под шкаф», «на дереве – под деревом», «в коробку – из коробки». «Какой дождь?», (сдувание пенопласта, перьев, ваты со стола) «Наведи порядок».

«Добрый, злой, грустный...» (умение различать эмоциональное состояние по его схематичному изображению, соотносить с реальным выражением лица человека). «Фотография» (угадывание эмоционального состояния у себя, знакомого или незнакомого человека по фотографии).

«Угадай по звучанию» (бытовые шумы: скрип двери, тиканье часов, звук телефонного звонка, работающего пылесоса; звуки природы: шелест листьев, свист ветра, капли дождя, журчание воды; звуки улицы: сирена автомобиля, лай собаки и другое).

«Сюжетно-ролевые игры»

Создание предметно-игровой среды, обеспечивающей развитие игрового сюжета.

Использование разнообразных способов отображения действительности в игре: действия с сюжетно-образными игрушками, предметами-заместителями; обозначение и замена предметов и действий словом.

Перенос знакомых действий с игрушками в разные игровые ситуации. Обогащение ролевых действий, совершенствование способов решения игровых задач, выполнение самостоятельных коротких, но развернутых цепочек игровых действий, использование разнообразия сюжетов. Развитие игрового сюжета, ориентировка в игре по словесной инструкции педагога.

Усложнение цепочки игровых действий, установление их логической последовательности, выделение себя в качестве главной роли в игре. Выбор и последовательная смена игровых ролей, реализация ролей через действия с предметами и ролевою речь. Ролевое взаимодействие с партнером. Выполнение ролевых действий до окончания игры.

Объединение учащимися в небольшие группы, позволяющие им проявить инициативу. Проявление заботливого и эмоционально положительного отношения к партнеру по игре. Использование адекватных способов выражения эмоций.

Речевое сопровождение игровых действий, переход отдельных ролевых реплик в короткий ролевой диалог. Выражение своих потребностей в речи (Я хочу варенье из яблок и так далее). Проявление речевой активности в игре. Формулировка умозаключений, представляющих собой констатацию зрительно воспринимаемых связей и зависимостей.

Воспроизведение в игре представлений о содержании профессиональной деятельности взрослых.

Знакомство с правилами поведения в общественном транспорте и элементарными правилами дорожного движения. Умение брать на себя роли водителя, контролера, пассажиров и действовать в соответствии с ролью.

Обыгрывание действий, связанных с походом в магазин, выбором товара, его оплатой. Умение брать на себя роли продавца, кассира, охранника и действовать в соответствии с ролью.

Обыгрывание действий, связанных с приготовлением пищи, сервировкой стола различной посудой, покупкой готовых блюд и их оплатой. Знание о продуктах питания и функциональном назначении посуды и столовых приборов. Умение брать на себя роль повара, посетителя кафе (ресторана), правила хорошего тона и элементарного этикета за столом, в общественных местах.

Обыгрывание действий, связанных со строительством дома, благоустройством комнат мебелью в соответствии с ее функциональным назначением.

Обыгрывание действий, связанных с подготовкой к праздникам (Новый год, 8 Марта, День рождения и другое): праздничное оформление помещения, подготовка к приему гостей, сервировка стола, поздравление и вручение подарков и так далее. Проявление положительных эмоций, связанных с подготовкой к праздникам. Стремление участвовать в общественно значимой деятельности. Выполнение коротких цепочек игровых действий по образцу и словесной инструкции с опорой на личный опыт из повседневной жизни. Объединение отдельных игровых сюжетов в развернутую сюжетную игру.

Примерный перечень сюжетно-ролевых игр

Игровые сюжеты: «Наш урожай», «Суп–салат», «Варенье–сок», «Что нам нужно для салата» (классификация овощей и фруктов), «Что сначала, что потом?» (порядок действий при приготовлении пищи), «Подбери посуду по цвету, размеру» (при сервировке стола к обеду), «Угощаем чаем». Сюжетно-ролевая игра «Приходите на обед». Драматизация сказок «Вершки и корешки», «Репка».

Игровые сюжеты: «Что берем в дорогу?» (теплую одежду, деньги, зубную щетку, любимую игрушку и так далее), «Контролер», «Водитель – пассажир», «Красный, желтый, зеленый», «Следующая станция...» (поездка на электричке). Сюжетно-ролевая игра «Дорога к бабушке». Драматизация сказок «Колобок», «Красная шапочка».

Игровые сюжеты: «Готовимся к празднику», «Наведем порядок» (убрать игрушки, расставить на места, вытереть пыль), «Подготовь комнату к Новому году» (повесить гирлянды, наклеить снежинки), «Елочка нарядная в гости к нам пришла» (украшение елки), «Накроем стол для гостей» (мытьё овощей и фруктов, раскладывание их в соответствующую посуду, нарезание овощей для салата, перемешивание продуктов (мелких шариков) в миске или кастрюле, выкладывание готового блюда с помощью ложки или лопаточки на тарелки, разливание черпаком компота в чашки, сервировка стола и так далее). Сюжетно-ролевая игра «Встречаем Новый год». Драматизация сказки «Рукавичка», игра-пантомима «Как мы лепили снеговика».

Игровые сюжеты: «Части тела человека», «Режим дня», «Мои помощники – глаза, уши, руки и так далее», «Больной – здоровый», «Вызов врача». Сюжетно-ролевая игра «На приеме у доктора». Драматизация сказки «Доктор Айболит».

Игровые сюжеты: «Комната для мамы и папы», «Комната для сына», «Комната для дочки», «Постельные принадлежности», «Кухня», «Стирка», «Умывание и купание» (предметы личной гигиены), «Перевезем мебель», «Что лишнее?», «Что неправильно?» (неправильное расположение и размещение мебели, посуды, продуктов питания), «Что для чего?» (закрепление знаний о функциональном назначении мебели). Сюжетно-ролевая игра «Мой дом». Драматизация сказок «Три медведя», «Волк и семеро козлят».

Игровые сюжеты: «Большой магазин», «Выбери корзину для покупок» (учитывая количество покупок), «Что неправильно?», «Что нам нужно для нового дома?», «Где купить мороженое?». Сюжетно-ролевая игра «В магазине».

«Игры-забавы»

Овладение новыми игровыми приемами, способами взаимодействия с предметами.

Привлечение в работу всех учащихся класса. Воспитание терпения, доброжелательного отношения (забавы-игры коллективные, требующие соблюдения правил взаимодействия учащихся друг с другом и с педагогом).

Создание позитивного эмоционального фона. Обеспечение условий для отдыха (задания и игровые действия забав отличаются простотой и не требуют интеллектуального напряжения).

Тренировка внимания и памяти, развитие воображения.

Развитие координации, быстроты, ловкости движений.

Развитие чувства юмора (словесное сопровождение игры-забавы учит понимать шутки, адекватно реагировать на них).

Нахождение решения поставленного игрового задания с помощью эвристического подхода.

Совершенствование речи (игры-забавы сопровождаются рифмовками, повторяя которые ученики расширяют свой словарный запас, запоминают словосочетания, устойчивые выражения).

Примерный перечень игр-забав

«Покажи предмет руками», «Что бывает, а что не бывает», «Угадайте действие», «Мы тоже можем так» (имитация движений зверей и птиц), «Летает–не летает», «Съедобное–несъедобное» (игра с мячом), «как услышишь–повтори» (ученики демонстрируют движениями то, что услышали в стихотворении), «Волшебные слова» (закончить последнюю строчку стихотворения волшебным словом), «Что перепутал художник?», «Было–будет» (временные представления), «Золушка» (разделить горох, фасоль, бобы), «Светофор», «Угадай на вкус», «Превратись во что хочешь!», «Пройди в ворота». Разучивание потешек, разгадывание загадок.

«Подвижные игры»

Принятие и самостоятельное соблюдение правил игры.

Демонстрация характера персонажей игры через моделирование их движений: способ передвижения, остановка, поворот туловища, направления движения, настроения.

Ориентировка в пространстве (определение безопасного места для конкретной подвижной игры, самостоятельный выбор необходимого направления при движении, подбирать предметы с необходимыми пространственными характеристиками для использования в процессе игры).

Умение взаимодействовать с партнерами по игре.

Умение оценивать ход игры (правильность выполнения правил, получение требуемого результата, доброжелательность и внимание друг по отношению к другу партнеров по игре, помощь другому сверстнику).

Примерный перечень подвижных игр

«Лохматый пес», «Найди свой цвет», «По кочкам», «Мой веселый звонкий мяч», «Кот и мышка», «Едем в гости к цветам». «Подбери пару», «Автобус», «Удочка», «Не опаздывай», «Голуби и ястреб», «Ровным кругом», «Поезд». «Такси», «Снайпер», «Соблюдай порядок», «Мяч по кругу», «Пустое место», «Переступи через овраг», «Найди, где спрятано», «Лягушки», «Самолет».

ОЖИДАЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Совместно с педагогическим работником или по подражанию:
разворачивание парного ролевого взаимодействия и элементарного ролевого диалога с партнером-сверстником;

выполнение роли в совместной со сверстниками игре.

По образцу или самостоятельно:

выполнение цепочки игровых действий;

использование в игре предметов-заместителей;

использование созданных построек в сюжетно-ролевой игре;

принятие на себя роли, выполнение соответствующих ей игровых действий;

проигрывание социальных ролей;

использование речевых высказываний в процессе выполнения игровых действий;

включение новых эпизодов в знакомый сюжет;

перенос знакомых действий в разные игровые ситуации.