КАРТОТЕКА ИГР ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРОВОЙ ТЕРАПИИ

1. Игры, развивающие навыки общения и нравственно-волевые качества

Дидактические игры «Чудесный мешочек», «Съедобное - не съедобное», «Чего не хватает», «Возьми шарик», «Магазин», «Собери картинку», «Доктор».

Творческие игры «Зеркало», «Самолет», «Наши прически», «Паровозик». Ролевые игры «Теремок», «Три поросенка», «Репка», «Дочки-матери».

Подвижные игры «Гуси-Лебеди», «Поймай мяч»

2. Игры, развивающие мелкую моторику и зрительно-двигательную координацию, внимание.

Дидактические игры «Геометрическое лото», «Когда это бывает?», «Поймай рыбку»

Подвижные игры «Солнышко и дождик», «День и ночь», «Елки, шишки, зайцы», «Пройди между кеглей», «Зайка беленький сидит», «Канатоходец», «Собери монеты», «Прятки», «Найди свое место», «Не зевай!», «Поймай мяч», «Прокати мяч», «Паутинка».

Творческие игры «Собери букет для мамы», «Сделаем бусы для кукол».

3. Игры, развивающие сенсорику и мышление.

Дидактические игры «Лото», «Домино», «Мозаика», «Чего не стало?», «Пирамидка», «Смотай клубочек», «Кто как кричит?», «Кто где живет?», «Цвет и форма», «Угадай загадки», «Скорее сверни ленту», «Зоопарк», «Цветные кубики», «Помоги Незнайке собрать букеты», «Найди где спрятано».

Подвижные игры «Поймай игрушку», «Попади в цель».

Методическое пособие по игротерапии для детей с умственной отсталостью

Дети с нарушением развития нуждаются в комплексном реабилитационном подходе, сочетающем медицинские, психолого-педагогические, социальные мероприятия.

Дети с умственной отсталостью — особая категория. У таких детей характерно ярко выраженная неравномерность, фрагментарность развития, наличия в нем своеобразных «пустот», чрезвычайная скудность представлений, нарушено восприятие, все виды памяти, часто отмечается нарушение речи. Всегда страдает эмоциональная сфера. Поведение хаотично и плохо управляемо. Плохо переключается с одного вида деятельности на другой. Кроме того, отсутствие коррекционной помощи приводит к ограниченности, малоподвижности зоны ближайшего развития этих детей.

Коррекционная работа с умственно отсталыми детьми должна вестись в нескольких направлениях одновременно, среди которых одним из приоритетных является игротерапия, которую я использую в своей работе, так как считаю, что с помощью игры можно влиять на психику детей, снижать их гиперактивность, агрессию, тревожность, избавлять от страхов, давать выход негативным эмоциям.

Игра оказывает положительное влияние на физическое развитие детей, развивает воображение, образное мышление, речь, память, внимание. Так же игра оказывает благоприятное воздействие на нервную систему.

Игротерапия - наиболее распространенный метод работы с детьми. Игры способствуют снятию эмоционального напряжения, раздражения, возбудимости.

Для коррекционных целей используются сюжетно-ролевые игры. В таких играх ярко проявляются эмоциональные отношения к людям и предметам. Основной принцип проведения игротерапии с детьми с ограниченными возможностями заключается в необходимости позволить ребенку отреагировать, изжить отрицательные эмоции, а затем помочь, заменить их на противоположные, положительные действия и поступки, сопровождающиеся положительными эмоциональными переживаниями.

Уникальность игротерапии состоит еще в том, что травмирующие жизненные обстоятельства переживаются в условном ослабленном виде. Именно ролевое поведение отражает психологическое состояние.

Одним из главных достоинств игротерапии является коррекция и развитие всех видов отношений. Отношения межличностные и отношения к самому себе. С целью изменения отношения к себе и другим, улучшения психологического самочувствия (повышения самооценки) применяются две формы игротерапи: направленная (директивная) и ненаправленная (не директивная). При использовании направленной игротерапии, педагог сам участвует в игре.

К видам направленной иготерапии отнсятся: игры-драматизации, соревнования, подвижные игры. Применение направленной игротерапии, ориентировано на самостоятельную работу (игру).

В ходе игротерапии общения речь идет об игре, как о своеобразном средстве налаживания отношений детей с нарушением интеллекта с окружающим миром, которое устраняет аффективные препятствия в межличностных отношениях и помогает преодолевать многие проблемы самовыражения и самопроявления.

Целесообразность использования игры в работе с детьми обусловлена тем, что этот вид деятельности и общения являются наиболее органичным и освоенным для любого возраста, где ребенок может свободно выражать себя, освободиться от напряжения и разочарования повседневной жизнью, попробовать себя в конкретной социальной роли, установить коммуникативные связи, овладеть социальными навыками.

Игра способствует активизации личности детей с нарушением интеллекта, обогащает опыт межличностного общения взаимодействия, учит формам контактирования на уровне индивидуальных, групповых дифференцированных отношений.

Психолого-педагогическая поддержка средствами игры является динамичным способом коррекции эмоционально-волевой, коммуникативной двигательной сферы. Игра позволяет играющим наиболее естественно самовыражаться и преодолевать субъективные комплексы, связанные с дефектом и фрустрациями (неудовлетворенными потребностями в общении).

Социокультурная реабилитация может сказать существенное положительное влияние на инвалидов всех возрастных социальных групп, но особое значение она имеет для детей – инвалидов и молодых инвалидов.

Работая по этому направлению, перед собой поставила цель:

- Психодиагностика и коррекция развития детей с умственной отсталостью.

Задачи :

1. Изучение коррекционно-развивающего обучения посредством игротерапии.

2. Формирование позитивного игрового опыта, эмоционального развития детей с умственной отсталостью.

3. Развитие положительной идентификации детей с умственной отсталостью.

Для достижения положительного результата с такими детьми работу провожу комплексно и систематически, используя игру на занятиях в разных режимных моментах.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ИГРЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ИГРОВОЙ ТЕРАПИИ

1. Игры, развивающие навыки общения и нравственно-волевые качества.

Дидактические игры «Чудесный мешочек», «Съедобное - не съедобное», «Чего не хватает», «Возьми шарик», «Магазин», «Собери картинку», «Доктор».

Творческие игры «Зеркало», «Самолет», «Наши прически», «Паровозик». Ролевые игры «Теремок», «Три поросенка», «Репка», «Дочки-матери».

Подвижные игры «Гуси-Лебеди», «Поймай мяч»

2. Игры, развивающие мелкую моторику и зрительно-двигательную координацию, внимание.

Дидактические игры «Геометрическое лото», «Когда это бывает?», «Поймай рыбку»

Подвижные игры «Солнышко и дождик», «День и ночь», «Елки, шишки, зайцы», «Пройди между кеглей», «Зайка беленький сидит», «Канатоходец», «Собери монеты», «Тюбетейка», «Прятки», «Найди свое место», «Не зевай!», «Поймай мяч», «Прокати мяч», «Паутинка».

Творческие игры «Собери букет для мамы», «Сделаем бусы для кукол».

3. Игры, развивающие сенсорику и мышление.

Дидактические игры «Лото», «Домино», «Мозайка», «Чего не стало?», «Пирамидка», «Смотай клубочек», «Кто как кричит?», «Кто где живет?», «Цвет и форма», «Угадай загадки», «Скорее сверни ленту», «Зоопарк», «Цветные кубики», «Помоги Незнайке собрать букеты», «Найди где спрятано».

Подвижные игры «Поймай игрушку», «Попади в цель».

ИГРЫ,

РАЗВИВАЮЩИЕ НАВЫКИ ОБЩЕНИЯ И НРАВСТВЕННО-ВОЛЕВЫЕ КАЧЕСТВА

1.Дидактические игры.

«Чудесный мешочек» (групповая, индивидуальная)

Цели и задачи: учить узнавать предметы по характерным признакам; развивать навыки коммуникативного общения; обогащать словарный запас.

Ход игры: Организуя игру, подбираем предметы, знакомые детям. Проводим краткую беседу. Затем просим повторить названия предметов, ответить для чего они нужны.

Сейчас мы поиграем. Тот кого я вызову, должен отгадать, что я положу в мешочек. Маша, посмотри внимательно на те предметы, которые лежат на столе. Запомнила? А теперь отвернись! Я положу игрушку в мешочек, а ты потом отгадаешь, что я положила. Опусти руку в мешочек. Что там лежит? (Ответ ребёнка) Ты правильно назвала предмет. Так могут вызываться и другие дети.

В порядке усложнения игры предлагается другое правило: в мешочек кладут несколько игрушек. Никто из детей не знает о них. Вызванный ребёнок, опустив руку в мешочек и нащупав одну из игрушек, рассказывает о ней. Мешочек откроется, если дети по описанию узнают игрушку.

« Съедобное-несъедобное» (индивидуальная)

Цель и задачи: формирование устойчивости внимания, сосредоточенности - умения внимательно слушать слова; развитие мышления.

Ход игры: Перед началом игры необходимо уточнить представления ребенка о том, что значит «съедобный» и «несъедобный» - показать ребенку продукты питания или блюда, а также другие предметы и предложить выбрать то, что можно есть,- это съедобное, и то, что нельзя есть, - это несъедобное. Такую подготовку удобно проводить дома на кухне - заглянуть в холодильник, в кухонные шкафы, во время еды.

Игра проводится на полу или за столом, взрослый сидит напротив ребенка.

-Давай поиграем в мяч. Я буду кидать к тебе мяч и говорить разные слова. А ты внимательно слушай: если я назвала съедобное - то, что можно кушать, - лови мяч. Если я назвала несъедобное - то, что есть нельзя, - не трогай мяч.

Взрослый бросает к ребенку мяч, называя: «пирожок», «конфета», «кубик», «суп», «диван», «картошка», «книжка» «яблоко», «дерево», «печенье», «торт», «котлета», «ручка», и т.д. Ребенок должен внимательно слушать слова. В начале лучше проводить эту игру индивидуально в медленном темпе, чтобы у ребенка была возможность не только вслушаться в звучание слова, но и подумать, что оно означает. Можно проводить такую игру в группе. В этом случае дети сидят напротив педагога. Взрослый бросает мяч по очереди к каждому из детей. За правильный ответ ребенок получает фишку. Побеждает тот, кто набрал больше очков.

«Магазин» (групповая)

Цели и задачи: научить детей классифицировать предметы по общим признакам, воспитывать чувство взаимопомощи, расширить словарный запас, ввести понятия «игрушки», «мебель», «продукты питания», «посуда».

Оборудование: все игрушки, изображающие товары, которые можно купить в магазине, расположенные на витрине, деньги.

Ход игры: воспитатель предлагает детям разместить в удобном месте огромный супермаркет с такими отделами, как овощной, продуктовый, молочный, булочная и прочие, куда будут ходить покупатели. Дети самостоятельно распределяют роли продавцов, кассиров, торговых работников в отделах, рассортировывают товары по отделам – продукты, рыба, хлебобулочные изделия, мясо, молоко, бытовая химия и т. д. Они приходят в супермаркет за покупками вместе со своими друзьями, выбирают товар, советуются с продавцами, расплачиваются в кассе. В ходе игры педагогу необходимо обращать внимание на взаимоотношения между продавцами и покупателями. Чем старше дети, тем больше отделов и товаров может быть в супермаркете.

«Доктор » (групповая)

Цели и задачи: учить детей уходу за больными и пользованию медицинскими инструментами, воспитывать в детях внимательность, чуткость, расширять словарный запас: ввести понятия «больница», «больной», «лечение», «лекарства», «температура», «стационар».

Оборудование: куклы, игрушечные зверята, медицинские инструменты: термометр, шприц, таблетки, ложечка, фонендоскоп, вата, баночки с лекарствами, бинт, халат и чепчик для врача.

Ход игры: воспитатель предлагает поиграть, выбираются Доктор и Медсестра, остальные дети берут в руки игрушечных зверюшек и кукол, приходят в поликлинику на прием к врачу. К врачу обращаются пациенты с различными заболеваниями: у мишки болят зубы, потому что он ел много сладкого, у клоуна шишка на лбу, кукла Маша прищемила дверью пальчик и т. д. Уточняем действия: Доктор осматривает больного, назначает ему лечение, а Медсестра выполняет его указания. Некоторые больные требуют стационарного лечения, их кладут в больницу. Дети могут выбрать несколько разных специалистов – терапевта, окулиста, хирурга и других известных детям врачей. Попадая на прием, игрушки рассказывают, почему они попали к врачу, воспитатель обсуждает с детьми, можно ли было этого избежать, говорит о том, что нужно с большей заботой относиться к своему здоровью. В ходе игры дети наблюдают за тем, как врач лечит больных – делает перевязки, измеряет температуру. Воспитатель оценивает, как дети общаются между собой, напоминает о том, чтобы выздоровевшие игрушки не забывали благодарить врача за оказанную помощь.

«Возьми шарик» (индивидуальная)

Цели и задачи. Формирование эмоционального контакта со взрослым.

Оборудование. Три воздушных шара.

Ход игры. Взрослый надувает шар, завязывает его и протягивает ребенку: «На возьми». Когде ребенок немного подержит шар, педагог просит: «Дай мне». Показывает, как шар летает, и снова отдает его ребенку. При этом выражает радость, удовольствие от игры: «Какой красивый!», «Как летает!», оживленно хлопает в ладоши.

.

2. Творческие игры.

«Зеркало» (групповая игра)

Цели и задачи: учить детей подражать действиям взрослого с предметами, обращая внимание на их свойства.

Ход игры. Педагог показывает перед зеркалом несложные движения, обращая внимание детей, как зеркало точно воспроизводит эти движения. Затем ставит детей в круг и говорит: «Делайте, как я». Показывает медленно простые движения (хлопает руками перед собой, над головой, ставит руки на пояс и приседает и т. п.). Дети повторяют. Тех, кто затрудняется выполнить движения, педагог приглашает в круг и помогает им. Когда движения повторяются удачно, воспитатель хвалит детей: «Молодцы, вы мое зеркало».

«Наши прически» (Групповая, индивидуальная)

Цели и задачи: формировать у детей понятие о такой детали внешнего вида, как прическа; развивать фантазию, воображение.

Оборудование: сюжетные и предметные картинки; принадлежности для ухода за волосами; расческа, заколки, резиночки, бантики; зеркало.

Ход игры.Педагог вместе с детьми рассматривает и обсуждает картинки, на которых изображены мальчики и девочки с различными прическами и цветом волос. Педагог рассказывает детям о разной длине волос, цвете волос, деталях и особенностях причесок. Дети угадывают, на каких картинках художник изобразил мальчика, на каких – девочку.

Короткая стрижка…

Длинная стрижка…

Но кто здесь

Девчонка?

И кто здесь

Мальчишка?

После небольшой беседы и чтения стихотворения педагог приглашает мальчика и девочку выступить в роли парикмахера. Двое других ребят соглашаются сделать у них новую прическу. Все девочки садятся вокруг маленького парикмахера-девочки и помогают ей делать прическу мальчику. Мальчики соответственно образуют свой салон, чтобы сделать новую прическу девочке.

В конце игры все дети обсуждают результаты работы новых парикмахеров.

3.Ролевые игры.

«Репка» (групповая игра)

Цели и задачи: развивать у детей самостоятельность, воображение, творческие способности, наблюдательность, научить детей показывать сказку «Репка» по ролям, обучить элементарным мимическим приемам.

Оборудование: большая иллюстрация к сказке «Репка», когда все ее герои вытягивают репку из земли.

Ход игры: руководитель вместе с детьми вспоминает русскую народную сказку «Репка». Для этого воспитатель громко читает книгу и показывает всем иллюстрации, что помогает малышам лучше представить происходящие события.

Затем руководитель предлагает показать сказку самостоятельно, только для этого необходимо выбрать ребят на роль репки, деда, бабы, внучки, Жучки, кошки и мышки. Когда все готово к инсценировке, воспитатель начинает объяснять правила игры. Все герои, когда в сказке будет называться их имя, должны будут делать шаг вперед и говорить определенные слова (например, ребенок, который будет исполнять роль репки, при каждом ее упоминании должен сказать: «Да выросла я уже».

При слове «дед» необходимо будет сказать: «Тяну, тяну». При упоминании слова «баба» ребенок, играющий ее роль, будет говорить: «Ой, платочек надо завязать». При слове «внучка» следует сказать: «А вот и я!». При упоминании Жучки нужно полаять, при упоминании кошки – помяукать, а при слове «мышка» сказать: «Наконец-то позвали!».

Когда малыши хорошо запомнят те слова, которые им необходимо говорить, можно начинать показ сказки, которую будут оценивать дети, не участвующие в данной игре. Если ребята возьмутся за это дело с энтузиазмом, то сказка получится очень интересной и смешной.

4.Подвижные игры.

«Поймай мяч»

Цели и задачи: Учить хватать большие предметы двумя руками, распределяя пальцы на предмете; правильно устанавливать расстояние от себя до мяча, в пространстве (справа, слева, прямо); развивать зрительно-двигательную координацию.

Оборудование. Надувной мяч яркой расцветки, веревка, леска для подвешивания мяча.

Ход игры. Ребенок сидит на стуле, над ним опускают мяч, привязанный к веревке, конец которой держит взрослый. Веревка перекинута через леску. Мяч постепенно опускают и просят ребенка поймать его, не вставая со стула. Если он пытается поймать мяч одной рукой, взрослый показывает, как это делать, при необходимости сам распределяет пальцы его рук. Мяч появляется слева и справа на таком расстоянии, чтобы ребенок мог схватить его двумя руками.

«Гуси-Лебеди» (групповая игра)

Цели и задачи: Развивать ловкость, быстроту реакции. Закреплять умение выполнять действия взятой на себя роли. Согласовывать слова с игровыми действиями. Вызвать у детей эмоциональный отклик на участие в игровом занятии.

Оборудование: маска «Лебедя» для воспитателя, нагрудные эмблемы «гусей-лебедей» - для детей, маска для пастуха, маска для волка

Ход занятия: Ребята, мы для начала должны выбрать пастушка и волка .

На одном краю зала обозначается дом, в котором находятся гуси. На противоположной – стоит пастух. Сбоку – логово, в котором живет волк. Остальное – луг.

(выбираются дети, исполняющие роли волка и пастуха, остальные – гуси).

Пастух выгоняет гусей на луг, они пасутся.

Пастух: Гуси, гуси!

Гуси: Га-га-га!

Пастух: Есть хотите?

Гуси: Да-да-да!

Пастух: Хлеба с маслом?

Гуси: Нет! Нет! Нет!

Пастух: А, чего?

Гуси: Конфет! Конфет!

Пастух: Так летите как хотите, только крылья берегите!

Гуси: Нам нельзя, серый волк под горой не пускает нас домой! Зубы точит, съесть нас хочет!

Гуси, расправив крылья, летят, а волк старается их поймать.

После нескольких перебежек подсчитывается количество пойманных.

Затем дети на роль пастушка и волка меняются.

По желанию детей игра повторяется 2-3 раза.

ИГРЫ, РАЗВИВАЮЩИЕ МЕЛКУЮ МОТОРИКУ И ЗРИТЕЛЬНО\_ДВИГАТЕЛЬНУЮ КООРДИНАЦИЮ, ВНИМАНИЕ.

1.Дидактические игры.

«Геометрическое дото» (индивидуальная и групповая)

Цели и задачи: Развитие действий соотнесения формы изображенного предмета с геометрической фигурой и подбора предметов по геометрическому образцу.

Ход игры: Педагог вместе с детьми рассматривает материал лото. Дети называют предмет, изображенный на карточке и какой он формы (шкаф – прямоугольный, мяч – круглый, косынка – треугольной и т.д.). Воспитатель кладет большие карты картинкой вниз и предлагает детям выбрать себе одну карту. Далее воспитатель достает по одной маленькой карточке, спрашивая: «Кому подходит предмет такой формы?». Дети подбирают себе предметы, ориентируясь на свою карту, в которой изображена геометрическая фигура. Дети должны закрыть все клетки на карте.

«Поймай рыбку» (индивидуальная и групповая)

Цели и задачи: Развивать у детей сгибательные и разгибательные движения кистей рук, развивать положительное отношение к игре.

Оборудование. Материалы из игры «Поймай рыбку», пластмассовые рыбки, аквариум, сачки.

Ход игры. Пойманных сачком рыбок дети переносят в аквариум. Вначале все действия показывает педагог.

«Когда это бывает?» (индивидуальная)

Цели и задачи: развивать зрительную память, логическое мышление, учить определять время года по его характерным признакам.

Ход игры: Рассказать, что изображено на картинке и когда это бывает.

2.Подвижные игры.

«Солнышко и дождик» (групповая )

Цели и задачи: учить детей ходить и бегать врассыпную, не наталкиваясь друг на друга, приучать их действовать по сигналу.

Ход игры: Воспитатель держит зонтик. Дети стоят под зонтиком. Воспитатель говорит: «Солнышко» Дети ходят и бегают. После слов «Дождик. Скорей домой!» они бегут к воспитателю под зонтик.

«День и ночь» (групповая)

Цели и задачи: Тренировка координации движений, реакции, внимательности.

Ход игры: Когда взрослый говорит: «День» - дети играют, бегаю, делают что хотят. Когда взрослый говорит: «Ночь» - дети ложатся на ковер и отдыхают. Игра повторяется несколько раз.

«Зайка беленький сидит» (индивидуальная и групповая)

Цели и задачи: Приучать слушать текст и выполнять движения с текстом; учить подпрыгивать, хлопать в ладоши; согласовывать движения со словами; доставить радость.

Ход игры : Скажите ребенку, что вы зайчики, читайте потешку и выполняйте действия:

Зайка беленький сидит

И ушами шевелит.

Вот так, вот так,

Он ушами шевелит.

Зайке холодно сидеть,

Надо лапочки погреть.

Хлоп-хлоп, хлоп-хлоп,

Надо лапочки погреть.

Зайке холодно стоять,

Надо зайке поскакать.

Скок-скок, скок-скок,

Надо зайке поскакать.

Мишка зайку испугал.

Зайка прыг... И ускакал.

3.Творческие игры.

«Собери букет для мамы»

Цели и задачи: Учить составлять букет, подбирать нужные по цвету детали. Развивать усидчивость, контроль импульсивности (выдержки), произвольность психических процессов, логическое мышление, зрительно-двигательную координацию, мелкую моторику рук, внимание, память, комбинаторные способности. Способствовать развитию эстетических чувств, творчества. Воспитывать интерес к игре.

Ход игры: Собрать букет цветов в корзинку, приложить к каждому стебельку листочек, подобрать по цвету серединку цветка.

«Соберем бусы для кукол» (индивидуальная и групповая)

Цели и задачи: развивать сенсорное восприятие детей. Яркие красочные бусы, в виде фруктов и животных, развивает творческие способности и моторику рук. Вызвать желание помочь кукле, собрать бусинки на нитку.

Материал: деревянные бусы с отверстием внутри, шнурки и кукла.

Ход занятия: воспитатель показывает детям куклу и читает стихотворение.

Этой куклы кто не знает? Лучше куклы не найдешь.

Сразу глазки открывает, только на руки берешь.

Я надену кукле бусы, платье новое сошью.

Не вести же мне к бабусе в старом куколку мою.

Воспитатель: - Ребята, наша кукла очень расстроена. У нее порвались бусы, и все бусинки рассыпались, давайте поможем кукле. Соберем бусинки на шнурки. Посмотрите, у нас есть шнурки, разноцветные и бусинки.

Воспитатель показывает детям, как нужно нанизать бусины на шнурки, и предлагает детям сделать это самостоятельно.

Вот какие красивые бусы получились! (оценивает работу детей).

Теперь наша кукла очень рада, ребята, и благодарит вас за помощь! »

ИГРЫ, РАЗВИВАЮЩИЕ СЕНСОРИКУ И МЫШЛЕНИЕ.

1.Дидактические игры.

«Кто где живет» (индивидуальная)

Цели и задачи: Учить самостоятельно определять основание для группировки; подбирать к образцу не один, а несколько предметов.

Оборудование. Игрушки, строительный материал, мебель.

Ход игры. 1-й вариант. Педагог строит из настольного строителя два больших загона: в один из них ставит игрушку, изображающую животное, в другую — машину. Перед ребенком расставляет вперемешку игрушки (животные и машины, сначала 6, а затем 8—10) и просит подумать, найти для игрушек дом — расставить всех по местам. Если ребенок ошибается, педагог переставляет первые две игрушки правильно, а затем не вмешивается в действия ребенка. Затем вновь игрушки расставляются вперемешку. Другой ребенок выполняет задание. В конце игры подводится итог: «В этом доме живут животные, а в этом находятся машины».

2-й вариант. Педагог ставит перед детьми шкаф и стол из кукольной мебели. На одном из столов разложены вперемешку кукольная посуда и одежда. Педагог вешает в шкаф одно платье, а на стол ставит одну тарелку и предлагает ребенку разложить все вещи по местам. В процессе работы помогает и по окончании подводит итог: «Здесь, в шкафу, висит вся одежда — платье, пальто, кофточка, а на столе стоит вся посуда —тарелки, ложки, чашки».

«Цвет и форма» (индивидуальная)

Цель: Учить менять основание группировки предметов в соответствии со сменой образцов.

Оборудование. Плоскостные карточки с наклеенными геометрическими формами (круги, квадраты, треугольники, овалы, прямоугольники, трапеции, шестиугольники) шести цветов (красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий) — всего 42 элемента.

Ход игры: Ребенок сидит за столом напротив педагога, он выкладывает перед ребенком на довольно большом расстоянии от него образцы, например красный, синий, желтый круги, т. е. объекты, одинаковые по форме и разные по цвету, и просит ребенка положить сюда «все такие» (показывает на красные круги), сюда «все такие» (показывает на синие круги), сюда «все такие» (показывает на желтые круги). В стороне на столе лежат все карточки этих цветов (квадраты, треугольники, овалы, трапеции, шестиугольники, прямоугольники —всего 18 карточек). Педагог берет одну из -карточек и просит ребенка положить ее «куда надо», протягивает ее ребенку. Если ребенок кладет карточку неверно или же не решается выполнить задание, педагог делает это сам, но при этом ничего не говорит ребенку, а протягивает ему вторую карточку и так по одной все остальные. Когда все карточки будут разложены по цвету, педагог спрашивает ребенка: «Какие формы ты положил сюда?» — либо подтверждает его ответ: «Правильно, сюда ты положил красную карточку». После этого педагог переходит ко второй части игры, когда меняется принцип группировки (в основу берется форма). Педагог просит ребенка быть внимательным и говорит, что теперь надо выбирать карточки по-другому. Раскладывает перед ним три образца карточки с изображением квадрата, круга и треугольника одного цвета. По одной карточке в случайном порядке подает ребенку круги, квадраты и треугольники всех имеющихся образцов. Ребенок раскладывает их, а педагог уточняет результат: «Молодец, ты разложил верно — сюда все круглые, сюда все квадратные, сюда все треугольные формы». В дальнейшем меняют цвета и формы для группировки, увеличивают и количество образцов (4—6 одновременно). Разложи игрушки в свои домики

«Скорее сверни ленту» (групповая)

Цели и задачи: Продолжать формировать отношение к величине как значимому признаку, обратить внимание на длину, знакомить со словами «длинный», «короткий».

Оборудование. Две ленты, закрепленные одним концом на палочках: одна из них длинная (50 см), а другая короткая (20 см); ленты одинаковой ширины и одного цвета.

Ход игры. Педагог предлагает детям научиться свертывать ленту, показывает, как это делать, дает каждому попробовать. Затем предлагает поиграть в игру «Кто скорее свернет ленту». Вызывает двоих, дает одному длинную, другому короткую ленту и просит всех посмотреть, кто первый свернет свою ленту. Естественно, побеждает тот, у кого лента короче. После этого педагог раскладывает ленты на столе так, чтобы разница их длин была хорошо видна детям, но ничего не говорит. Затем дети меняются лентами. Теперь выигрывает другой ребенок. Когда дети сядут на место, педагог вызывает других детей и предлагает одному из них выбрать ленту. Спрашивает, почему он хочет эту ленту. После ответов детей называет ленты «короткая», «длинная» сразу обоим детям и обобщает действия детей: «Короткая лента свертывается быстро, а длинная медленно».

«Лото» (нахождение формы) индивидуальная

Цели и задачи: Учить вычленять контур предмета, соотносить объемную форму с плоскостной, узнавать предметы в рисунке, знать их названия.

Оборудование. Карточки с изображением трех одноцветных форм (например, на одной — круг, квадрат, треугольник; на другой — круг, овал, квадрат; на третьей — квадрат, прямоугольник, треугольник и т. п.), набор мелких карточек с изображением одной формы для наложения на большие карточки.

Ход игры. Каждому ребенку педагог дает большую карточку а себе берет маленькие карточки, предварительно разложив их по формам. Поднимает одну карточку, например круг, и спрашивает «У кого такая?» (Форма не называется.) Те, у кого на карточках есть круг, поднимают руки, и педагог раздает им маленькие карточки с кругами, одновременно проверяя правильность выбора: «Молодцы, у меня круг и у вас круг». Дети накладывают маленькие карточки на соответствующее изображение. Затем он переходит к следующей форме и поднимает, например, трапецию. Однако при оценке ответа детей он не называет эту форму, так как с ее названием детей не знакомят, а просто отмечает, что дети сделали правильно. По мере усвоения игры детям дают по две, а затем по три карты. Выбор производится уже не из 3, а из 6 - 9 форм. В дальнейшем в роли ведущего может быть ребенок, педагог садится среди детей и берет себе большую карту.

«Зоопарк» (индивидуальная)

Цели и задачи: Познакомить ребенка с относительностью величин предметов, учить соотносить их по величине зрительно и путем наложения.

Оборудование. Трафареты с изображением животных разной величины (заяц, лиса, волк, тигр, лев, слон), клетки для них из картона, наборное полотно.

Ход игры. Педагог рассказывает ребенку, что в зоопарк привезли новые клетки, надо помочь зверям правильно найти свое место. Ставит в наборное полотно две клетки - самую маленькую и чуть побольше и достае два трафарета - зайца и лису. Кто-либо распределяет их по клеткам. Ребенок под руководством педагога отмечают, что заяц маленький, а лиса большая. Взрослый выставляет еще две клетки — для волка и тигра. Оказывается, что они больше лисы. Затем появляются клетки для лисы и слона. Вариант игры. В наборное полотно располагают сразу все клетки вперемешку. Ребенок рассаживает зверей по клеткам, зрительно соотнося их по величине.

«Помоги Незнайке собрать букеты» (индивидуальная)

Цели и задачи: Осуществлять выбор цвета по образцу и проверять его прикладыванием; продолжать различать цвета («такой», «не такой»); знакомить с названиями цветов (не требуя от детей их повторения); формировать положительное эмоциональное отношение к игре с игрушками; ориентироваться в игре на цвет как на значимый признак.

Оборудование. Кукла-мальчик Незнайка, цветы разной окраски, подставки для цветов.

Ход игры (проводится подгруппами не более 6 детей). К детям приходит Незнайка с большим букетом цветов, спрашивает, красивые ли они, и просит помочь разделить их на букеты для подарка друзьям. Незнайка достает один цветок и говорит, что один букет хочет сделать вот такой (например, синий). По его просьбе выходит один ребенок и выбирает из большого букета синие цветы. Затем Незнайка выбирает оранжевый цветок, и другой ребенок подбирает оранжевые цветы. У Незнайки остаются только красные цветы. «У меня все цветы одинаковые, красные»,— говорит Незнайка. Педагог обращает внимание детей, что у всех теперь букеты с одинаковыми цветами: в одном — синие, в другом — оранжевые. Все букеты красивые. Незнайка благодарит детей, забирает букеты и уходит. По мере освоения игры выбор цвета осуществляется не из трех наименований, а из шести. В игре могут участвовать все дети.

«Найди, где спрятано» (групповая, индивидуальная)

Цели и задачи: Удерживать в памяти представление о предметах разной величины и находить их по истечении некоторого времени.

Оборудование. Разные предметы (большие и маленькие, высокие и низкие, широкие и узкие, длинные и короткие).

Ход игры. 1-й вариант. Педагог достает два шара — большой и маленький, предлагает детям рассмотреть их, а затем в присутствии детей прячет их в разных местах комнаты, например один за буфет, а другой под стол в игровом уголке. Просит детей закрыть глаза, сам отсчитывает про себя до 15 и предлагает желающим найти маленький шар, потом — большой. Затем педагог прячет два или три других предмета, например три коробки (большая, маленькая и средняя), а отыскать их должны те, кого воспитатель вызывает: один ребенок ищет большую коробку, другой — коробку поменьше, третий — маленькую. По мере освоения игры прятать предметы и давать задания тем, кто их ищет, может кто-либо из детей.

2-й вариант. Педагог ставит на стол высокую и низкую пирамидки, высокую и низкую матрешки или высокую и низкую елочки (два предмета одновременно), обращает внимание на разницу по высоте, подчеркивая ее движением руки: «Это высокая пирамидка, а это низкая». Дальше игра проходит, как в первом варианте.

3-й вариант. Проводится так же, как и 2-й вариант. Разыскиваются длинные и короткие предметы.

4-й вариант. Педагог предлагает двоим выйти из группы. Они должны будут искать предметы. Остальные собираются вокруг педагога, он показывает два предмета, например большого и маленького мишку, и предлагает их спрятать. Вместе с педагогом дети прячут игрушки и зовут тех, кто стоит за дверью. Одного из вошедших педагог просит найти большого мишку, он сидит на большом стуле, а другого — найти маленького мишку, он сидит на маленьком стуле. Предметы должны находиться в поле зрения детей. По этому же типу проводятся игры с другими предметами.

2.Подвижные игры.

«Поймай игрушку» (индивидуальная)

Цели и задачи: Учить практически различать форму — перераспределять пальцы на предмете в зависимости от формы, чтобы удержать предмет в руках, заранее готовить руку в соответствии с формой предмета.

Оборудование. К веревке подвешиваются игрушки или сеточки с игрушками.

Ход игры. Педагог заранее подвешивает игрушки и рассматривает их с ребенком, вызывая радостное отношение к ним. Затем он предлагает поймать 2 - 3 игрушки. Если ребенок достал игрушку, но не смог удержать ее в руке, предлагает поймать еще раз и помогает распределить пальцы на предмете. Во время повторного проведения игры побуждает ребенка заранее готовить руку, чтобы правильно взять и удержать предмет. Его форма не называется.

Источники.

1.Катаева А.А., Стребелева Е.О. Дидактические игры и упражнения в обучении умственно отсталых дошкольников. – М., 1993.

2.Катаева А.А.., Стребелева Е.О. Дошкольная олигофренопедагогика. – М.: Владос, 2001.

3.Касымова Г.М. Развивающие игры в диагностике и коррекции психического развития детей дошкольного возраста. – Алматы, 2000.

4.Как учить и развивать умственно отсталых детей. – СПб., 1994.

5.Лэндрет Г.Л. Игровая терапия: искусство отношений. – М. 1994.

6.Мустакас К. Игровая терапия. – СПб., 2000.

7.Волчок И.П. Подвижные игры младших школьников. – Минск, 1988.

8.Воспитание и обучение умственно отсталых детей дошкольного возраста: Программа – М., 1991.

9.Д.В. Володько. Корекционно-развивающие занятия по социальной адаптации детей дошкольного возраста. Пособие для педагогов, обеспечивающих получение дошкольного образования. Минск «Зорны Верасок» 2010.

10.Методы эффективной психокоррекции: Хрестоматия Сост. К.В. Сельченок. – Мн.: Харвест, 2003.

11.Осипова, А.А. Общая психокоррекция.: ТЦ «Сфера», 2001.

12. ext.spb.ru Развитие навыков общения у детей с нарушениями интеллекта.

13. MAAM.RU Ирина Тюркова «Игротерапия как средство коррекции и развития детей с умственной отсталостью

14. nsportal.ru Дзюбан М.Ф. «Корекция физического и психического состояния детей-инвалидов с нарушениями интеллекта методами социокультурной реабилитации, в условиях детского дома-интерната для умственно отсталых детей».

15. gigabaza.ru А. Катаева и А. Стребелева.