Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение

«Общеобразовательная школа для обучающихся

с ограниченными возможностями №35»

Рекомендовано

решением

методического объединения

учителей начальных классов

протокол № 1 от 28.08.2023г

Принята

педагогическим советом

МАОУ «Общеобразовательная школа для обучающихся

с ОВЗ № 35»

протокол № 1 от 29.08.2023г

Согласовано

заместитель директора

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_В.Н.Адам

Утверждена

приказом директора

№ 87 от 30.08.2023г

\_\_\_\_\_\_ И.В.Кокосова

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

**Адаптированная дополнительная**

**общеобразовательная общеразвивающая программа**

**социально-гуманитарной направленности**

**«Игра и игротерапия»**

***(для обучающихся 1I – 1классов)***

*Срок реализации программы – 2 года*

***Составитель:*** *С. А. Каштанова,*

*учитель высшей квалификационной категории*

**

г. Череповец

2023г.

**Оглавление**

|  |
| --- |
| 1. Пояснительная записка …………………………………………………… 3 |
| 2. Общая характеристика программы внеурочной деятельности ……….. 5 |
| 3. Результаты освоения программы внеурочной деятельности …………. 6  4. Формы контроля и отслеживания результатов деятельности ………….. 7  5. Учебно – тематический план ……………………………………………... 8 |
| 6. Содержание программы …………………………………………………. 9 |
| 7. Тематическое планирование …………………………………………….. 12 |
| 8. Описание учебно-методического и материально-технического  обеспечения образовательного процесса ……………………………. 20 |
| 9. Список литературы ……………………………………………………... 21 |
| 10. Приложение ……………………………………………………………. 22 |

**Нормативно-правовое обеспечение образовательного процесса**

Адаптированная дополнительная общеобразовательная программа «Игра и игротерапия» разработана в соответствии с нормативными документами:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам"

- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996 «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 г»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ № от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648 – 20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ»;

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р)

- Устав муниципального автономного образовательного учреждения «Общеобразовательная школа для обучающихся с ОВЗ № 35»

**Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной программы**

Пояснительная записка

Обучение игровой деятельности является важным направлением образования детей с нарушением интеллекта. В процессе обучения игре реализуются задачи формирования речевой активности детей, обучения взаимодействию друг с другом, развития творческого Я, умения использовать разнообразные средства для передачи явлений действительности в игровой деятельности. Использование разнообразных игр в коррекционно-развивающей работе с детьми с особенностями психофизического развития способствует решению задач умственного, физического, трудового воспитания, расширяет возможности дальнейшей социализации детей в обществе.

Известно, что игровая деятельность ребёнка весьма многогранна, так же как разнообразны и игры. При всём том главенствующее значение отводится среди них сюжетно - ролевым играм. Именно это вид игр воплощает в себе наиболее значимые и существенные черты игры как деятельности.

Игра детей в коллективе тесно связана с их представлениями о взаимоотношениях между людьми. Поэтому необходимо постоянно формировать и обогащать представления детей о роли каждого члена семьи, о способах общения людей между собой. Игра воспитывает социально приемлемые нормы взаимоотношений между людьми, обучает подчинять свое поведение требованиям ситуации и нормам морали. В ходе дальнейшего обучения эти представления обогащаются знаниями детей о различных профессиях, о значимости каждой профессии для человеческого общества.

Большое место в становлении игровой деятельности занимает драматизация знакомых сказок, литературных произведений. Опора на художественные произведения, в которых четко выражен характер действующих персонажей и их эмоциональное состояние, позволяет детям приобретать собственный опыт эмоционально окрашенного реагирования на ту или иную ситуацию, обогащая их чувственную сферу.

В целом обучение игре должно способствовать возникновению у детей самостоятельной игровой деятельности, становлению сюжетно-ролевой игры.

Кроме сюжетно-ролевой игры дети обучаются дидактическим играм. В дидактической игре создаются такие условия, в которых каждый ребенок получает возможность самостоятельно действовать в определенной ситуации или с определенными предметами, приобретая собственный действенный и чувственный опыт. Это особенно важно для умственно отсталых детей, у которых опыт действий с предметами значительно обеднен, не зафиксирован и не обобщен.

Важным в психическом развитии ребенка является формирование мышления. Поэтому, в разделе «Дидактические игры» представлены игры на формирование наглядно-образного мышления. Один из важных аспектов наглядно-образного мышления - это умение действовать в уме, оперируя образами и представлениями. Начальные этапы развития наглядно-образного мышления вплотную примыкают к развитию процессов восприятия. При решении перцептивных задач процессы восприятия протекают в тесной связи с процессами представлений. Чтобы выбрать предмет, соответствующий образцу, из ряда других предметов, необходимо иметь определенное представление об этом образце. В наглядно-образном мышлении умение представлять предметы в том виде, как они воспринимались, является исходным.

Задача дидактических игр данного раздела состоит в том, чтобы научить умственно отсталых детей в знакомых ситуациях оперировать представлениями и находить правильный выход, не прибегая к практическим действиям с объектами.

Таким образом, программа «Игра и игротерапия» включает два направления: обучение сюжетно - ролевым и дидактическим играм.

**Цель программы**: создание благоприятных условий:

* для развития коммуникативных навыков в процессе игровой деятельности;
* для развития умственных способностей детей через сюжетно – ролевую, дидактическую направленность.

**Задачи программы**:

*Образовательные:*

1. Учить проявлять интерес и положительное отношение к знакомым играм и игрушкам.
2. Учить выполнять игровые действия совместно со взрослым, по подражанию, по образцу, а затем по словесной инструкции.
3. Учить использовать в игре, в ходе игры различные предметы – заменители.
4. Учить детей в знакомых ситуациях оперировать представлениями и находить правильный выход, не прибегая к практическим действиям с объектами.

*Коррекционно – развивающие:*

1. Развивать у детей умение передавать с помощью специфических движений характер персонажа, повадки животного, особенности поведения.
2. Формировать у детей умение играть в коллективе сверстников.
3. Формировать умение принимать и обозначать игровую роль, действовать в соответствии с ней.
4. Формировать у детей умение передавать в играх взаимоотношения между персонажами; использовать предметы-заместители; развертывать парное ролевое взаимодействие и элементарный ролевой диалог с партнером-сверстником.
5. Развивать умение передавать эмоциональное состояние персонажей в процессе игры (радость, печаль, тревога, страх, удивление).

6.Учить детей предварительному планированию этапов предстоящей игры.

7. Развивать у детей основные психические процессы и качества: восприятие, память, внимание, наблюдательность, воображение, коммуникабельность, смелость публичного самовыражения.

*Воспитательные:*

1. Воспитывать культуру поведения и общения с одноклассниками.
2. Укреплять физическое и эмоциональное здоровье детей, способствовать снижению психологической нагрузки.

**Общая характеристика программы**

Данная программа разработана для детей 7 - 9 лет с умственной отсталостью.

*Срок реализации* программы – 2 учебных года (1I – 1 классы).

*Курс обучения* рассчитан на 33 часа в год.

Занятия проводятся 1 раз в неделю по 35 минут.

Курс не требует от детей специальной предварительной подготовки. Руководствуясь собственным опытом и предпочтениями, педагог так организует внеурочную деятельность, чтобы помочь детям в адаптации, связанной с приходом детей первый раз в школу в 1 класс.

Важным моментом в проведении таких игр является участие в них педагога. Для детей с выраженной умственной отсталостью характерны крайне низкий уровень самостоятельности и инициативы, поэтому вдохновителем и организатором игр является учитель, задачи которого — вызвать у детей интерес к игре, желание участвовать в ней, организовать ее, создать у детей положительный эмоциональный настрой по ходу игры, напоминать правила игры, поощрять участие в ней учеников, при этом исполняя самые разные роли (птички, зайки и т. п.).

*Место проведения* занятий – классная комната с игровым уголком, который оборудован мобильными, компактными играми и игрушками, атрибутами для той или иной сюжетно-ролевой игры.

Основной *вид деятельности* – практический: знакомство с правилами игры, разучивание игры, проигрывание. При непосредственном участии детей в игре происходит закрепление полученных знаний, умений и навыков, полученных на уроках, экскурсиях.

Кроме того, используются такие *формы* организации деятельности, как беседа, соревнования, творческий конкурс, экскурсия, выставка, демонстрация фильмов и видеороликов.

**Результаты освоения программы внеурочной деятельности**

При обучении по программе «Игра и игротерапия» можно достичь следующих результатов:

*Предметные результаты*

Дети должны *знать*(по возможности):

- названия дидактических игр;

- правила изучаемых игр;

-профессии людей, их специфику, терминологию; названия принадлежностей и их применение, которые используют люди данной профессии.

Дети должны уметь(по возможности):

-играть в коллективе сверстников;

-передавать эмоциональное состояние персонажей (горе, радость и удивление);

- отражать в игре события реальной жизни, переносить в игру увиденное во время экскурсий и в процессе наблюдений;

- участвовать в знакомых сюжетно-ролевых играх («Семья», «Магазин», «Больница», «Парикмахерская», «Почта», «Аптека», «Цирк», «Школа», «Театр»);

* передавать в игре с помощью специфических движений характер персонажа, повадки животного, особенности его поведения;

- участвовать в коллективной драматизации знакомых сказок или рассказов.

*Личностные результаты*

* овладение навыками адаптации в окружающем мире;
* развитие элементарной самостоятельности;
* развитие этических чувств, доброжелательности, отзывчивости,

навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками.

* овладение умениями организовывать здоровьесберегающую жизнедеятельность (сюжетно-ролевые и дидактические игры);
* умение воспринимать игру и выражать свое отношение к игре;
* использование музыкальных образов при создании театрализованных композиций и в  импровизации;
* приобретение первоначальных навыков совместной продуктивной деятельности, сотрудничества, взаимопомощи, планирования и организации.

В процессе изучения программы  у учащихся будут сформированы:

*Личностные базовые учебные действия*

* уважение к семье, к своим родственникам, другим людям, любовь к родителям;
* сопереживание в радостях и в бедах близким, друзьям, одноклассникам, отзывчивость к бедам всех живых существ;
* умение пользоваться простыми навыками самоконтроля, самочувствия для сохранения здоровья.

# *Регулятивные базовые учебные действия*

* организовывать место для игры под руководством учителя и самостоятельно;
* элементарные умения самостоятельного выполнения работ;
* выполнять действия согласно словесной инструкции, образцу и показу.

# *Познавательные базовые учебные действия*

* отвечать на простые вопросы учителя;
* сравнивать и анализировать предметы с выделением существенных признаков под руководством учителя;
* осуществлять синтез как составление целого из двух – трёх частей;
* усваивать основные сенсорные эталоны.

*Коммуникативные базовые учебные действия*

* учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя).
* договариваться и приходить к общему решению совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов;
* ориентироваться на позицию партнера в общении и взаимодействии;
* слушать и понимать речь других.

**Формы контроля и отслеживания результатов деятельности.**

Мониторинг освоения программы предполагает следующие ***формы контроля:*** творческие задания, обмен мнениями, выступления на конкурсах и концертах, праздниках, фотовыставка, наблюдение за игрой учащихся, собеседование с учащимися, анкетный опрос родителей учащихся, тест для родителей.

*Текущий* контроль. Во время занятия педагог наблюдает за игрой учащегося, даёт пояснения, оказывает помощь, напоминает правила игры, поощряет участие в ней учеников.

*Итоговый* контроль. В начале и конце учебного года проводится тестирование и диагностика учащихся (см приложение) с целью наблюдения изменения психолого-педагогической характеристики (мотивация, интерес, работоспособность, внимание, наблюдательность, коммуникативность) и выявляются *уровни освоения программы*:

Для ***низкого уровня*** характерно то, что игры детей однообразны и примитивны по содержанию, ребенок часто воспроизводит одни и те же игровые действия, не пытается их обогатить. Использование предметов-заместителей вызывает затруднение, ребенок предпочитает действовать реальными предметами. Проявляет неустойчивость в игровом общении: спокойное, дружеское общение часто сменяется конфликтами (захватывает игрушки, не хочет поделиться ими, хотя в данный момент они непосредственно в его игре не задействованы; отбирает игрушку, может разрушить постройку и пр.).

Для ***среднего уровня*** характерно то, чторебенок отражает в играх сюжет из нескольких взаимосвязанных эпизодов. Охотно играет вместе с педагогом. Принимает предложение к использованию предметов-заместителей, но самостоятельное использование их в играх затруднено. При помощи педагога отвечает на вопросы по поводу игры.

Для ***высокого уровня*** характерно то, что игровые действия ребят разнообразны. Ребёнок создает различные игровые образы, выразительно передает игровой персонаж, называет себя в игровой роли. Знает несколько сюжетно-ролевых, настольных игр. Есть любимые игры, игрушки, партнеры по играм. Школьник проявляет интерес к инсценировкам с игрушками, вступает в речевой диалог в совместной игре. В игре со сверстниками проявляет доброжелательность.

**Учебно – тематический план**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***№ п/п*** | ***Тема*** | ***Количество часов*** | | | | | |
| ***Теория*** | | ***Практика*** | | ***Итого*** | |
| **1I** | **1** | **1I** | **1** | **1I** | **1** |
| 1 | Сюжетно-ролевые игры | 7 | 8 | 8 | 11 | 15 | 19 |
| 2 | Дидактические игры | 6 | 4 | 8 | 6 | 14 | 9 |
| 3 | Театрально-игровая деятельность | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 3 |
| ***Итого:*** | | 15 | 14 | 18 | 19 | 33 | 31 |

**Содержание программы**

***Сюжетно-ролевые игры* (1I класс – 15 часов, 1 класс – 19 часов)**

Отражение в играх действий людей, их взаимоотношений. Исполнение в сюжете нескольких взаимосвязанных действий (готовить обед, накрывать на стол, принимать гостей, отправляться в поездку и т. п.).

Воспроизведение в играх ярких жизненных впечатлений (праздник, посещение зоопарка, празднование дня рождения).

Отображение в играх сказочных образов, образов животных, птиц, их характерных движений, интонаций голоса.

*Игровые умения и речевое общение.*

В совместной со взрослыми игре принимать игровую ситуацию, вести ролевой диалог (мама и дочка, врач и больной). Выполнять цепочку игровых действий, связанных с определенной ролью, например, покупателя в магазине: зайти в магазин, поздороваться, попросить какой-либо товар, оплатить покупку, попрощаться, уйти из магазина. По побуждению взрослого создавать игровую обстановку (поставить мебель, принести постельные принадлежности и т.д.).

Использовать несложные реплики, связанные с той или иной ролью, например покупатель в магазине говорит: «Дайте мне, пожалуйста, чай», «Сколько стоит чай?» и т.п.

С помощью педагога до начала игры определять тему, сюжет, распределять роли. Игровые действия согласовывать с принятой ролью. Уметь использовать различные предметы-заместители, осуществлять воображаемые действия и принимать воображаемые игровые действия других играющих («Как будто мы уже покормили кукол, и теперь будем одевать их на прогулку»).

Под руководством педагога создавать игровую обстановку (устраивать комнату для кукол, обстановку магазина, парикмахерской, кабинета врача, гаража и т.п.). Использовать реальные предметы, игрушки и их заместители. Разворачивать игры с песком, водой; снегом, камушками, шишками в несложном сюжете.

Уметь отвечать на вопросы по поводу игры, типа: «В какую игру ты играешь?», «Что ты делаешь?», «Какие игрушки тебе нужны в этой игре?», «Какие игры ты любишь?», «Какая самая любимая игра игрушка?», «С кем ты любишь вместе играть?» и т.п. Уметь словесно обозначить тему игры, свою роль и роли других детей, выполняемые игровые действия. Под руководством педагога вступать в ролевой диалог, отвечать на вопросы и задавать их соответственно принятой роли. Уметь перечислить несколько знакомых игровых сюжетов.

***Дидактические игры* (1I класс - 14 часов, 1 класс – 9 часов)**

Игры с предметами, дидактическими игрушками, с картинками. Игры на развитие умения выделять различные сенсорные признаки в предметах и их изображениях (цвет, величину, форму).

Объединение предметов в группы по одному признаку: по цвету, по форме, по величине. Раскладывание предметов в убывающем или возрастающем по величине порядке: от самого большого к самому маленькому, и наоборот.

Определение предмета на ощупь, по звуку, вкусу, запаху, не глядя на них (игры типа «Чудесный мешочек», «Узнай кто позвал», «Узнай на вкус» и т.п.).

Игры на развитие пространственной и временной ориентации.

Настольные печатные игры (лото, кубики, мозаика, разрезные картинки и т.д.): складывание картинки из 2-4 частей, подбор предметных картинок к сюжетным (мама накрывает на стол — подберем для нее посуду; куклы собираются гулять — подберем им одежду и пр.).

Игры для развития умения задавать вопросы. Работа по формированию вопросительных высказываний может быть организована в три этапа: 1 этап – подготовительный, 2 этап – основной и 3 этап – заключительный. С играми каждого этапа учащиеся знакомятся на занятиях данного курса в первом классе («Всё ли мы увидели», «Что в чудесном мешочке», «Вопрос-ответ»,«Что под салфеткой», «Угадай, о чём спросили», «Что мы видим на картинке?», «Кто больше задаст разных вопросов?»).

*Игровые умения и речевое общение.*

Принимать игровую задачу, выполнять действия в определенной последовательности, подбирать предметы по определенным признакам, соблюдать очередность, начинать действовать по сигналу и т. п. Отвечать на вопросы педагога по ходу игры: об игровых действиях, материалах и т.п.

Пользоваться в игре словами, обозначающими цвет, форму, величину предметов. Вслед за педагогом повторять правила игры («Какую куколку надо поселить в красном домике?», «У которой куклы красное платье?»).

***Театрально-игровая деятельность* (1I класс - 4 часа, 1 класс – 3 часа)**

Участие в играх-имитациях (животные, птицы и пр.), в хороводных играх. Использование элементарных режиссерских игр, разыгрывание придуманных под руководством педагога сюжетов с игрушками. Участие совместно с педагогом в играх-драматизациях на темы любимых сказок («Репка», «Теремок», «Колобок», «Маша и медведь», «Три медведя», «Рукавичка», «Как снеговики солнце искали», «Пых»).

*Игровые умения и речевое общение.*

Использовать в играх музыкальные игрушки (бубен, металлофон, дудочки-свистульки), если это связано с сюжетом.

В творческих имитационных играх в мимике, в жестах, движениях передавать разное эмоциональное состояние персонажей, их физические особенности. Уметь жестом показать: маленькая бусинка, сахаринка, куколка — вот такая; огромный снежный ком, дом, гора — вот такие. В играх на темы литературных произведений стремиться выразительно передавать движения, голоса и пр.

**Тематическое планирование 1 Iкласс**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ***№ п/п*** | ***Тема занятия*** | ***Дидактическая оснащённость*** | ***Словарь, связная речь*** |
| 1  2  3 | Сюжетно-ролевая игра «Семья»:  «У куклы Кати новоселье»,  «Кукла Катя готовит обед»,  «Кукла Катя идёт на прогул­ку». | Кукла Катя, кукольная мебель, посудка, одёжка. Макет комнаты с мебелью. | Развитие диалогической речи.  Обога­щение активного словаря.  Понимание обращенной речи.  Выражение прось­бы и пожеланий полным предложени­ем. |
| 4  5 | Дидактические игры  «Найди пару»,  «Бывает - не бывает»,  «Лишний предмет»,  «Раздели на группы». | Комплекты разрезных картинок. Мячик. Правила игры | Активизация словаря.  Актуализация активного словаря. |
| 6  7 | Сюжетно-ролевая игра «Больница»:  «На приёме у доктора»,  «Аптека». | Кукла, зайчик, медвежонок, телефон. Иг­ровой набор «Больница», игрушечных ле­карств. Изготовление горчичников, блан­ков для рецептов и карточек больного. | Словарь: больной, врач, доктор, лечит, выздоравливает, приём, слушает, сма­зывает, проверяет, заботливый. Причинно - следственные зависимо­сти выражать предложениями типа:  - Зайчик заболел.  - Он простыл.  - Нужно вызвать доктора, осмотреть больного.  - Выписать рецепт на лекарства...  Передача эмоционального состояния. |
| 8 | Драматизация сказки «Репка». | Книга с р.н.с. «Репка», резиновые куклы настольного театра из сказки «Репка». | Упражнение «Закончи предложение».  Составление предложений по сюжету сказки.  Передача интонации героев. |
| 9  10 | Сюжетно-ролевая игра «Магазин»: «Магазин игрушек»,  «Продуктовый магазин». | Наборы игрушек, продуктов. Полка для витрины. Касса, весы, бумажные деньги, чеки, сумки, кошельки. | Название игрушек, продуктов.  Словарь: продавец, покупатель, будь­те любезны, спасибо, пожалуйста.  Выражение просьбы полными пред­ложениями.  Актуализация словаря. |
| 11  12 | Дидактические игры  «Что к чему»,  «Уютный домик»,  «Чего не хва­тает»,  «Сгруппируй предмет». | Парные картинки, предметные картинки, определённые карточки по каждой игре. Правила игры. | Называние предметов, которых не хватает на второй картинке. Актуали­зация словаря. |
| 13 | Сюжетно-ролевая игра  «Парикмахерская». | Зеркало, предметы из набора «Парик­махерская», халаты. Распределение ролей. Создание игровой ситуации. | Рассказ о труде парикмахера.  Сло­варь:  -Предметы: ножницы, фен, шампунь, расчёска, укладка, стрижка.  -Действия: причёсывать, укладывать, подстригать, сушить. |
| 14 | Драматизация сказки «Колобок». | Книга с р. н.с. «Колобок», пальчиковый театр к сказке «Колобок». | Упражнение «Закончи предложение».  Составление предложений по сюжету сказки.  Передача интонации героев. |
| 15 | Сюжетно-ролевая игра  «Улицы города». | Автобус из стульев, билеты, руль. Распре­деление ролей. Придумывание сюжета. | Обогащение словаря по темам: «Транспорт», ПДД.  Активизация сло­варя специальной терминологией: кондуктор, водитель, пассажир, билет, остановка, оплата за проезд. |
| 16 | Сюжетно-ролевая игра  «Поездка в гости». | Имитация гостиной: стол, угощение, сер­вировка. Распределение ролей между детьми. Подарки, зеркало. | Словарь: - предметы (гости, подарки, праздник, украшение, наряд); - признаки (нарядный, гостеприимный, радостный, причёсанный, аккуратный); - действия (дарить, здороваться, беседовать, угощать, благодарить, прощаться).  Выражение просьбы полными предложениями. |
| 17 | Сюжетно-ролевая игра «Почта». Изготовление атрибутов к игре. «Почтальон». | Сумка почтальона, газеты, журналы, письма, телеграммы, открытки, почтовый ящик. Предметные картинки с изображе­нием почтовой атрибутики.  Дид. игра «Что это, угадай?» | Словарь:- предметы (почта, почтальон, конверт, посылка, адрес, бланк, теле­граф); - признаки (почтовый, срочный, ценная, поздравительная); - действия (посылать, доставлять, поздрав­лять, выписывать).  Проговаривание предложений.  Активизация словаря. |
| 18  19 | Дидактические игры  «Найди зайку!»,  «Где живёт паук?». | Карты с изображением комнат, предмет­ные картинки. Карточки с заданиями, фишки с изображением насекомых. | Активизация связной речи с исполь­зованием пространственных предло­гов и наречий. |
| 20 | Сюжетно-ролевая игра «Зоопарк». | Набор игрушечных животных. Конструк­тор строительный деревянный. Картинки с проблемным содержанием «В зоопарке». | Словарь: названия животных, проговаривание выполняемых действий, признаков.  Составление предложений по картине «В зоопарке». |
| 21  22  23 | Дидактические игры  «Геометрическая мозаика»,  «Сложи узор»,  «Па­лочки Кьюзенера»,  «Маленький дизайнер»,  разрезные картинки, пазлы. | Дидактический материал к каждой игре: карточки, кубики, палочки, картинки, гео­метрические фигуры. Карты с изображе­ниями сюжетов для выкладывания по об­разцу. Знакомство с содержанием игр. | Самостоятельный выбор игр для ин­дивидуальной работы. Обогащение пассивного словаря. |
| 24 | Сюжетно-ролевая игра «Театр». Драматиза­ция сказки «Теремок». | Планирование этапов с/р игры. Книга с р.н.с. «Теремок». Распределение ролей. Атрибуты: маски, костюмы, занавес, би­леты, зрительный зал с рядами из стульев. Инсценировка сказки детьми. | Активизация словаря специальной терминологией: театр, звонок, спек­такль, зрители, артисты, аплодисмен­ты, ряд, место, билет, антракт, деко­рации, сцена.  Пересказ сказки по ро­лям с действиями согласно сюжету. |
| 25  26 | Дидактические игры:  «Ромашка»,  «Собери бусы»,  «Выложи узор». | Карты с изображениями сюжетов для вы­кладывания по образцу. Дидактический ма­териал: тренажёр «Ромашка», разные по размеру и цвету пуговицы, камушки, палоч­ки, шнурки, бусины. | Самостоятельный выбор игр для ин­дивидуальной работы.  Обогащение пассивного словаря. |
| 27 | Сюжетно-ролевая игра «Цирк». | Изготовление атрибутов: арена, лепка цир­ковых собачек, билеты. Обыгрывание сюже­та «Дрессированные собачки». | Обогащение словаря по теме цирк.  Уточнение словаря: объяснение зна­чений слов (арена, алле, дрессиров­щик, акробат, клоун) |
| 28 | Сюжетно-ролевая игра «Школа». | Доска, указка, магниты, предметные кар­тинки, мел, тетради, журнал. Распределение ролей. Создание игровой ситуации. | Активизация словаря: учитель, уче­ники, урок, перемена, задание, по­хвала.  Развитие диалогической и монологи­ческой речи. |
| 29  30 | Дидактические игры:  «Аналогии»,  «Назо­ви соседей»,  «Найди себе пару». | Дидактический материал для игр: карты, предметные картинки. | Активизация словаря.  Актуализация активного словаря. |
| 31 | Сюжетно-ролевая игра «Кукольный театр». Драматизация сказки «Маша и медведь». | Планирование этапов с/р игры. Книга с р.н.с. «Маша и медведь». Распределение ро­лей. Атрибуты: куклы би-ба-бо, ширма, би­леты, зрительный зал с рядами из стульев. Инсценировка сказки детьми. | Активизация словаря: кукольный спектакль, касса, гардероб, музы­кальное сопровождение.  Пересказ сказки. |
| 32  33 | Дидактические игры:  «Лото»,  «Домино»,  «Логическая цепочка»,  «Кто быстрее». | Наборы игр с фишками, карточками, куби­ками. Знакомство с правилами игры. | Использование словаря для само­стоятельной совместной игровой дея­тельности. |

**Игра и игротерапия**

**Тематическое планирование 1 класс – 33 часа**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ***№ п/п*** | ***Число*** | | | ***Тема занятия*** | ***Дидактическая оснащённость*** | ***Словарь, связная речь*** |
| 1  2  3 |  | | | Сюжетно-ролевая игра «Семья»:  «Уборка»,  «Встречаем гостей».  Сюжетно-ролевая игра «Дочки-матери»: «У куклы Кати день рождения». | Кукла Катя, кукольная мебель, посудка, одёжка. Макет комнаты с мебелью. | Развитие диалогической речи.  Обога­щение активного словаря.  Понимание обращенной речи.  Выражение прось­бы и пожеланий полным предложени­ем. |
| 4  5 | | |  | Дидактические игры  «Всё ли мы увидели»,  «Что в чудесном мешочке»,  «Вопрос-ответ». | Комплекты разрезных картинок. Фишки, мячик, мешочек, предметы. Правила игры. | Развитие умения задавать вопросы (I этап)  Актуализация активного словаря. |
| 6  7 | | |  | Сюжетно-ролевая игра «Больница»: «Скорая помощь»  «Ветеринарная клиника». | Кукла, зайчик, медвежонок, телефон. Иг­ровой набор «Больница», игрушечных ле­карств. Изготовление горчичников, блан­ков для рецептов и карточек больного. Сказка К. И. Чуковский «Айболит». | Словарь: больной, врач, доктор, лечит, выздоравливает, приём, слушает, сма­зывает, проверяет, заботливый. Причинно - следственные зависимо­сти выражать предложениями типа:  - Зайчик заболел.  - Он простыл.  - Нужно вызвать доктора, осмотреть больного.  - Выписать рецепт на лекарства...  Передача эмоционального состояния. |
| 8  9 | | |  | Сюжетно-ролевая игра «Магазин»: «Фрукты-овощи»,  «Книжный магазин». | Наборы игрушек, продуктов. Полка для витрины. Касса, весы, бумажные деньги, чеки, сумки, кошельки. | Название игрушек, продуктов.  Словарь: продавец, покупатель, будь­те любезны, спасибо, пожалуйста.  Выражение просьбы полными пред­ложениями.  Актуализация словаря. |
| 10 | | |  | Дидактические игры  «Сказочный герой»,  «Расскажи сказку». | Комплекты разрезных картинок. Фишки, мячик, мешочек, предметы. Правила игры. | Актуализация активного словаря.  Составление предложений по сюжету сказки. |
| 11 | | |  | Драматизация сказки  «Три медведя». | Книга с р.н.с. «Три медведя», резиновые куклы настольного театра из сказки «Три медведя». | Упражнение «Закончи предложение».  Составление предложений по сюжету сказки.  Передача интонации героев. |
| 12 | | |  | Сюжетно-ролевая игра  «Мы идём в гости». | Имитация гостиной: стол, угощение, сер­вировка. Распределение ролей между детьми. Подарки, зеркало. | Словарь: - предметы (гости, подарки, праздник, украшение, наряд); - признаки (нарядный, гостеприимный, радостный, причёсанный, аккуратный); - действия (дарить, здороваться, беседовать, угощать, благодарить, прощаться).  Выражение просьбы полными предложениями. |
| 13 | | |  | Сюжетно-ролевая игра  «Салон красоты». | Зеркало, предметы из набора «Парик­махерская», халаты. Распределение ролей. Создание игровой ситуации. | Обога­щение активного словаря: парикмахер, маникюр;  -предметы: ножницы, фен, шампунь, расчёска, укладка, стрижка, бигуди, лак, ногти, пилочка.  -действия: причёсывать, укладывать, подстригать, сушить, мелирование, красить. |
| 14 | | |  | Драматизация сказки  «Рукавичка». | Книга с р. н.с. «Рукавичка».  Фланелераф, герои к сказке. | Упражнение «Закончи предложение».  Составление предложений по сюжету сказки.  Передача интонации героев. |
| 15 | | |  | Сюжетно-ролевая игра  «Мой приятель - светофор». | Макет «Улица». Игрушки-киндеры: машинки, дорожные знаки, светофор, пешеходы. Распре­деление ролей. Придумывание сюжета. | Обогащение словаря по темам: «Транспорт», ПДД.  Активизация сло­варя специальной терминологией: проезжая часть, тротуар, дорожные знаки, зебра, заправка, бензин, грузовик, мотоцикл, скорая помощь… |
| 16 | | |  | Дидактические игры  «Что под салфеткой»,  «Угадай, о чём спросили», | Комплекты разрезных картинок. Фишки, мячик, мешочек, предметы. Правила игры. Три салфетки. | Развитие умения задавать вопросы (II этап)  Актуализация активного словаря. |
| 17 | | |  | Сюжетно-ролевая игра  «Железная дорога». | Настольная игра «Железная дорога», атрибуты к игре. | Словарь: - предметы (перрон, состав, вагон, тоннель, шлагбаум, купе, пассажир, проводник, машинист, грузчик); - действия (ехать, здороваться, беседовать, угощать, благодарить, прощаться).  Выражение просьбы полными предложениями. |
| 18  19 | | |  | Сюжетно-ролевая игра  «Стройка»,  «Построим дом». | Настольная игра «Стройка». Конструктор «Лего». Деревья, машинки… | Обога­щение активного словаря: подъёмный кран, стройматериалы, строитель, каска… |
| 20  21 | | |  | Дидактические игры  «Что мы видим на картинке?»  Шашки  «Кто больше задаст разных вопросов?».  «Аналогии» | Картинки, фишки, свисток, шахматное поле, карточки. | Развитие умения задавать вопросы (III этап)  Актуализация активного словаря.  Развитие логического мышления. |
| 22 | | |  | Сюжетно-ролевая игра  «Детский сад». | Куклы, посудка, кроватки, кукольная одежда для кукол, книжки-малышки, игрушки. | Словарь: воспитатель, помощник воспитателя, родители, дети, ребята, прогулка, игры, тихий час, завтрак, обед, полдник….  Развитие диалогической речи. |
| 23 | | |  | Сюжетно-ролевая  «Мы играем в школу» | Слушание и разучивание песни «Чему учат в школе». Школьная атрибутика:  доска, мел, тряпочка, указка, картинки, журнал, книжки-малышки, касса букв и цифр. | Словарь: учитель, ученик, ученица, директор школы, завуч, задание, урок, перемена, похвала.  Развитие диалогической речи. |
| 24 | | |  | Сюжетно-ролевая  «Мебельная фабрика» | Конструктор «Лего» или деревянный конструктор «Строитель», игрушки. | Актуализация активного словаря: название и частей мебели, применение. Составление предложений по теме. |
| 25 | |  | | Драматиза­ция сказки  «Как снеговики солнце искали». | Книга с р. н.с. «Рукавичка».  Фланелераф, герои к сказке. | Упражнение «Закончи предложение».  Составление предложений по сюжету сказки.  Передача интонации героев. |
| 26 | |  | | Сюжетно-ролевая игра «Кафе» | Атрибуты для игры: плита, посудка, фартуки, колпаки, блокнот, ручка, муляжи продуктов, меню, салфетки, вазочки с цветами, деньги, чек. | Активизация словаря специальной терминологией: счёт, меню, названия блюд; готовить, варить, тушить, солить, взбивать, выпекать; названия профессий: повар, официант, кулинар, посетитель.  Развитие диалогической речи. |
| 27 | |  | | Сюжетно-ролевая игра  «Библиотека». | Изготовление атрибутов для игры: формуляры, книги, детские журналы. | Активизация словаря специальной терминологией: библиотекарь, читатель, формуляр, читательский билет, читальный зал.  Развитие диалогической и монологической речи. |
| 28 | |  | | Сюжетно-ролевая игра «Ателье». | Игра «Модельер», атрибуты к игре: ткань, детская швейная машинка, ножницы, портновский мел, нитки, иголка. | Активизация словаря специальной терминологией: швея, портниха, раскрой, рюши, оборки…  Развитие диалогической и монологи­ческой речи. |
| 29 | |  | | Дидактические игры:  «Магнитная мозаика»,  «Сложи квадрат»,  «Танграм». | Дидактический материал для игр: карты, предметные картинки, магнитные геометрические фигуры, основа с частями квадрата. | Самостоятельный выбор игр для ин­дивидуальной работы.  Обогащение пассивного словаря. |
| 30 | |  | | Дидактические игры:  «Лото», «Домино», «Шашки»,  «Логическая цепочка»,  «Кто быстрее».  «Числовые домики», | Наборы игр с фишками, карточками, куби­ками. Соблюдение правил игры и очерёдности хода игрока. | Использование словаря для само­стоятельной совместной игровой дея­тельности.  Закрепление знаний, полученных на уроках чтения и математики. |
| 31 | |  | | Дидактические игры:  «По горам, по долам»,  «Логический поезд»,  «Умный телефон». | Наборы игр с фишками, карточками, куби­ками. Соблюдение правил игры и очерёдности хода игрока. | Использование словаря для само­стоятельной совместной игровой дея­тельности.  Закрепление знаний, полученных на уроках чтения и математики. |
| 32 | |  | | Сюжетно-ролевая игра «Театр». |  |  |
| 33 | |  | | Итоговое занятие «Путешествие в страну игр» |  |  |

**Описание учебно-методического и материально-технического**

**обеспечения образовательного процесса**

*Методическое обеспечение:*

* Иллюстрации, фотографии;
* Музыкальный центр;
* Мультимедийное оборудование, ноутбук;
* Разработки проведения различных игр, конкурсов, викторин, театрализованных представлений, бесед;
* Методические рекомендации по организации игровой деятельности;
* Презентации, -видео, -аудиоматериалы;
* Фото и видеоаппаратура
* Методическая, художественная литература.

*Материально – техническое обеспечение:*

* Атрибуты по теме сюжетно-ролевой игры;
* Дидактические игры (настольные, коррекционно-развивающие);
* Разные виды театра («Би-ба-бо», резиновые куклы для настольного театра, пальчиковый театр, театр на фланелеграфе, масочный театр);
* Предметы – заменители.

**Список литературы**

1. Бгажнокова И. М. Обучение детей с выраженным недоразвитием интеллекта: программно – методические материалы. – М. «Владос», 2010.
2. Баряева Л. Б., ЗаринА. Обучение сюжетно-ролевой игре детей с проблемами интеллектуального развития.- РГПУ им. Герцена; СОЮЗ, 2001.
3. Баряева Л. Б. Театрализованные игры – занятия с детьми с проблемами в интеллектуальном развитии.- СОЮЗ,2001.
4. Галанов А.С. Игры, которые лечат. М., 2001г.
5. Детство: Программа развития и воспитания детей в детском саду. / Под ред. Т.И.Бабаевой, З.А.Михайловой, Л.М.Гурович. – СПб., 1995г.
6. Катаева А. А., Е. А. Стребелева Е. А. Дидактические игры и упражнения в обучении умственно-отсталых дошкольников.- М.:Просвещение,1990.
7. Капшук О. Н. Игротерапия и [сказкотерапия](http://pandia.ru/text/categ/nauka/462.php): развиваемся играя. – Ростов н/Д: Феникс, 2009.
8. Любимые детские игры / сост. Г.Н.Гришина, М., 1997г.
9. Маллер А.Р. Специальное воспитание и обучение детей с отклонениями в развитии. – М., 2002г.
10. Михайлова З.А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. М., 1985г.
11. Обучение детей с выраженным недоразвитием интеллекта: программно-методические материалы / под ред. И.М.Бгажноковой. – М., 2007г.
12. Панфилова М. А. Игротерапия общения.- М. «Издательство ГНОМ и Д», 2010.
13. Угадай, как нас зовут: Игры и упражнения по развитию умственных способностей детей дошкольного возраста: Кн. Для воспитателей детских садов и родителей /Л.А.Венгер, О.М.Дьяченко, Р.И. Бардина, Л.И. Цеханская – М., 1994г.
14. Урунтаева Г.А., Афонькина Ю.А. Учимся запоминать. Мурманск, 1993г.
15. Хухлаева Д.В. Методика физического воспитания в дошкольных учреждениях., М., 1984 г.
16. Чего на свете не бывает. Под ред. О.М. Дьяченко, Е.Л.Агаевой, М., 1991.

**Приложение № 1**

**Диагностика игровых умений учащегося**

**в процессе педагогического руководства и**

**самостоятельной игровой деятельности**

***«Критерии и показатели сформированности игровых умений у учащихся»***

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Показатели*** | ***Критерии*** | ***Балл*** |
| 1.Замысел игры | -умение предложить замысел игры |  |
| -умение развить замысел по ходу игры |  |
| -умение создать предметно-игровую обстановку (использование атрибутов, предметов-заместителей) |  |
| 2. Сюжет игры | -умение выбрать сюжет |  |
| 3. Роль | - обозначение роли словом |  |
| -направление ролью поведения ребёнка |  |
| -соответствие содержания роли реальному поведению персонажа |  |
| -взаимосвязанность ролевых функций детей |  |
| 4.Ролевые действия | -умение согласовывать ролевые действия с |  |
| действиями партнёра по игре |  |
| -умение соотносить ролевые действия характеру персонажа |  |
| 5.Ролевая речь | -умение строить ролевой диалог |  |
| -умение подобрать словесные (интонационные) и |  |
| -невербальные (жесты, мимика, движения) средства для создания игрового образа. |  |

***«Изучение уровня развития игровых умений у учащихся»***

В ходе наблюдения за игровой деятельностью детей по каждому критерию ребенку присваивается определенное количество баллов. Общая сумма баллов позволит определить общий уровень развития игровых умений:

***- высокий уровень –13-15 баллов;***

***- средний уровень – 8-12 баллов;***

***- низкий уровень – 7 и меньше баллов.***

***1. Замысел игры***

Низкий уровень –1 балл

Отсутствие подготовительного этапа игры (игра «с ходу»). Толчок к игре – игрушка, попавшая в поле зрения ребенка. Использование предметов-заместителей вызывает затруднение, ребенок предпочитает действовать с реальными предметами.

Средний уровень – 2 балла

В структуре игры выделяется подготовительный период: дети договариваются о теме игры, четко обозначают и распределяют роли, обсуждают основное направление развития сюжета. Выбирают в соответствии с сюжетом место для игры, игрушки и предметы подбирают в соответствии с ролью. Активно используют предметы-заместители.

Высокий уровень – 3 балла

В игре четко выделяется подготовительный этап: выбор темы, активное, заинтересованное участие в совместном сюжетосложении, согласованное распределение ролей. У ребенка наблюдается проявление инициативы и творчества в создании игровой обстанов­ки в соответствии с темой игры и с учетом мнения партнеров по игре, использование различных атрибутов, предметов-заместителей, самоделок, дополнение игровой обстановки по ходу игры.

***2. Сюжет игры***

Низкий уровень –1 балл

Центральным содержанием игры являются однообразные действия с определенными предметами без соблюдения соответствия игрового действия реальному («мама» кормит «дочку»). Ребенок воспроизводит элементарные игровые сюжеты, затрудня­ется самостоятельно придумывать новый вариант сюжета.

Средний уровень – 2 балла

Воспроизведение разных по содержанию сюжетов с отражением ряда сюжетных логических эпизодов. Содержанием игры становится выполнение вытекающих из роли действий. Наличие специальных разнообразных действий, передающих характер отношения к другим участникам игры.

Высокий уровень – 3 балла

Сюжеты с использованием мотивов знакомых сказок. Нестандарт­ные сюжеты на основе личных впечатлений. Творческое сюжетосложение: новые идеи, проявление инициативы в развитии сюжетных логических эпизодов. Основное содержание игры — действия, связанные с передачей отношения *к* другим людям, выступающие на фоне всех действий, свя­занных с выполнением роли.

***3. Роль***

Низкий уровень –1 балл

Роль лишь называется ребенком и намечается некоторое разделение действий, согласно роли. Данная роль реализуется ограниченным количеством действий, связанных с ней.

Средний уровень – 2 балла

Роли ясно очерчены и выделены. Дети называют свои роли до начала игры. Роли определяют и направляют поведение ребенка. В одной и той же игре ребенок может выполнять разные роли.

Высокий уровень – 3 балла

Роли ясно очерчены и выделены. На протяжении игры ребенок ведет линию поведения, отражающую роль. Ролевые функции детей взаимосвязаны. Ребенок свободно переходит от одной роли к другой в зависимости от игрового замысла и развития сюжета.

***4. Ролевые действия***

Низкий уровень –1 балл

Действия однообразны, состоят из ряда повторяющихся операций, которые логически не перерастают в другие за ними следующие дейст­вия. Легко нарушается логика действий без протестов со стороны де­тей.

Средний уровень – 2 балла

Действия становятся разнообразными. В принятой роли ребенок передает систему действий и характер игрового персонажа.

Высокий уровень – 3 балла

Действия разнообразны и отражают богатство действий лица, изоб­ражаемого ребенком. Ясно выделены действия, направленные к разным персонажам игры. Действия развертываются в последовательности, строго воссоздающей реальную логику. Нарушение логики действий и правил отвергается.

***5. Ролевая речь***

Низкий уровень –1 балл

Присутствуют реплики, сопровождающие выполняемые игровые действия с партнером-игрушкой. Отдельные внеролевые диалоги с играющим рядом ребенком.

Средний уровень – 2 балла

Специфическая ролевая речь, обращенная к товарищу по игре в соответствии со своей ролью и ролью, выполняемой товарищем. Параллельно присутствует и внеролевая речь.

Высокий уровень – 3 балла

Речь носит активный ролевой характер, определяемый и ролью гово­рящего, и ролью того, к кому она обращена.

***Обработка данных:***

**Высокий уровень(13-15 баллов)** сформированности игровых умений характеризуется тем, что перед началом игры ребенок продумывает замысел игры, выбирает тему игры, принимает активное, заинтересованное участие в совместном сюжетосложении, в распределении ролей.

У ребенка наблюдается проявление инициативы и творчества в создании игровой обстанов­ки в соответствии с темой игры и с учетом мнения партнеров по игре, использование различных атрибутов, предметов-заместителей, самоделок, дополнение игровой обстановки по ходу игры. Ребенок предлагает для игры сюжеты с использованием мотивов знакомых сказок или нестандарт­ные сюжеты на основе личных впечатлений, т.е. ему присуще творческое сюжетосложение: новые идеи, проявление инициативы в развитии сюжетных логических эпизодов.

Основное содержание игры – действия, связанные с передачей отношения *к* другим людям, выступающие на фоне всех действий, свя­занных с выполнением роли.

Роль, которую выполняет ребенок, ясно очерчена и выделена. На протяжении игры ребенок ведет линию поведения, отражающую роль, он свободно переходит от одной роли к другой в зависимости от игрового замысла и развития сюжета. Игровые действия ребенка очень разнообразны и отражают богатство действий лица (персонажа), изображаемого ребенком в игре.

Ясно выделены игровые действия, направленные к разным персонажам игры, они развертываются в последовательности, строго воссоздающей реальную логику или логику сюжета произведения (сказки). Нарушение логики действий и правил ребенком категорически отвергается.

Речь ребенка носит активный ролевой характер, определяемый и ролью гово­рящего, и ролью того, к кому она обращена.

**Средний уровень (8-12 баллов)** сформированности игровых умений характеризуется тем, что ребенок договаривается о теме игры, четко обозначает свою роль, обсуждает с другими детьми основные направления развития сюжета. Ребенок вместе с другими детьми выбирает в соответствии с сюжетом место для игры, игрушки и предметы в соответствии с ролью.

В игре ребенок воспроизводит разные по содержанию сюжеты с отражением ряда сюжетных логических эпизодов. Содержание игры – выполнение вытекающих из роли игровых действий.

У ребенка фиксируется наличие специальных разнообразных действий, передающих характер отношения к другим участникам игры. Выбранная ребенком роль определяет и направляет поведение ребенка в игре. В одной и той же игре ребенок может выполнять разные роли. В принятой роли ребенок передает систему действий и характер игрового персонажа. Для ребенка характерна специфическая ролевая речь, обращенная к товарищу по игре в соответствии со своей ролью и ролью, выполняемой товарищем, параллельно присутствует и внеролевая речь – общение с другими детьми не по сюжету игры.

**Низкий уровень (7 баллов и меньше)** сформированности игровых умений характеризуется тем, что ребенок начинает играть «с ходу», нет подготовительного этапа игры. Использование предметов-заместителей вызывает затруднение, ребенок предпочитает действовать с реальными предметами. Центральным содержанием игры являются однообразные действия с определенными предметами без соблюдения соответствия игрового действия реальному («мама» кормит «дочку», шофер ездит на машине туда-сюда и т.п.).

Ребенок воспроизводит элементарные игровые сюжеты, затрудня­ется самостоятельно придумывать новый вариант сюжета.Роль лишь называется ребенком и намечается некоторое разделение действий, согласно роли. Данная роль реализуется ограниченным количеством действий, связанных с ней.

Игровые действия ребенка однообразны, состоят из ряда повторяющихся операций, которые логически не перерастают в другие за ними следующие дейст­вия. Легко нарушается логика действий без протестов со стороны де­тей.

Ролевая речь не представлена, присутствуют отдельные реплики, сопровождающие выполняемые игровые действия с партнером-игрушкой и отдельные внеролевые диалоги с детьми, играющими рядом с ребенком.

**Приложение № 2**

**Индивидуальная беседа «Изучение игровых предпочтений»**

*Вопросы детям:*

1. Любишь ли ты играть? Где тебе больше всего  нравится играть: дома, в группе, на прогулке? Почему?
2. В какие игры ты играешь? В какие игры ты больше всего любишь играть и почему? В какие игры ты бы хотел играть?
3. Что ты делаешь в играх? Что ты больше всего любишь делать в играх? Почему? Что бы ты хотел делать в играх?
4. Кем ты бываешь в играх? Почему? Кем бы ты хотел быть в играх?
5. Какие у тебя есть игрушки? Какие из них любимые и почему? Как бы ты с ними играл?
6. С кем ты чаще всего играешь и почему?

*Обработка данных.* Ответы детей сопоставляют с наблюдением за игрой ребенка. Делают вывод о предполагаемых и реально предпочитаемых ролях, сюжетах, действиях с игрушками.

**Приложение № 3**

**Наблюдение «Особенности самостоятельной**

**сюжетно-ролевой игры детей»**

Наблюдение за самостоятельной сюжетно-ролевой игрой детей проводят в естественных условиях

*Обработка данных:*

1. Замысел игры, постановка игровых целей и задач

-  как возникает замысел игры (определяется игровой средой, предложением сверстников, возникает по инициативе самого ребенка);

-    обсуждает ли замысел игры с партнером, учитывает ли их точку зрения;

-    насколько устойчив замысел игры. Видит ли ребенок перспективу игры;

-    статичен ли замысел или развивается по ходу игры. Насколько часто наблюдается импровизация в игре;

-     умеет ли сформулировать игровую цель, игровую задачу словесно и предложит  ее другим детям.

1. Содержание игры:

-   что составляет основное содержание игры (действия с предметами, бытовые или общественные взаимоотношения между людьми);

-    насколько разнообразно содержание игры. Как часто повторяются игры с одинаковым содержанием. Каково соотношение предметных, бытовых игр, отражающих общественные отношения.

1. Сюжет игры:

      - насколько разнообразны сюжеты игр. Указать их название и количество;

    - какова устойчивость сюжета игры, т.е. насколько ребенок следует одному сюжету;

   - сколько событий ребенок объединяет в один сюжет;

       - насколько развернут сюжет. Представляет ли он из себя цепочку событий или одновременно ребенок является участником нескольких событий, включенных в сюжет;

-   как проявляет умение совместно строить и творчески развивать сюжет игры;

- каковы источники сюжетов игры.

1. Выполнение роли и взаимодействие детей в игре:

- обозначает ли выполняемую роль словом и когда, до игры или во время игры;

- какие средства использует для взаимодействия с партнером по игре (ролевая речь, предметные действия, мимика и пантомимика);

- каковы отличительные особенности ролевого диалога, отдельные реплики, фразы, длительность ролевого диалога, направленность к игрушкам, реальному или воображаемому партнеру;

- передает ли и какие характерные особенности персонажа;

- как участвует в распределении ролей. Кто руководит распределением ролей. Какие роли чаще исполняет: главные, второстепенные. Как относится к необходимости исполнять второстепенные роли;

- что предпочитает: играть один или входить в игровое объединение. Дать характеристику этого объединения: численность, устойчивость, характер взаимоотношений;

-   есть ли любимые роли и сколько он может выполнять ролей в разных играх.

1. Игровые действия и игровые предметы:

-   использует ли ребенок в игре предметы-заместители и какие. По какому принципу ребенок выбирает предметы заместители и преобразует их для использования в игре;

-   дает ли словесное обозначение предметам заместителям, насколько легко это делает;

-   кто является инициатором выбора предмета-заместителя;

-    использует ли в игре образные предметы и игрушки. Как часто. Есть ли любимые игрушки?;

-   характеристика игровых действий: степень обобщенности.

1. Игровые правила:

-   выполняют ли правила функцию регулятора игры. Осознается ли правило ребенком;

-   как соотносит ребенок выполнение правил со взятой на себя ролью;

-  следит ли за выполнением правил другими детьми. Как реагирует на нарушение правил партнерами по игре;

-  как относится к замечаниям партнера по поводу выполнения правил.

1. Достижение результата игры
2. Конфликты в игре:

-   по поводу чего возникают;

-   способы разрешения.

1. Игровая среда:

    -    готовит игровую среду заранее или подбирает игрушки в ходе игры;

    -  использует ли предложенную игровую среду.

1. Роль взрослого в руководстве игрой:

-     как часто обращается ребенок к взрослому;

-    предлагает ли поиграть.

**Приложение № 4**

**Анкетный опрос родителей № 1 «Во что и как играют дети дома»**

***Цель:*** составить некоторое пред­ставление об отношении родителей воспитанников к использованию иг­ры в общении с ребенком дома.

***Уважаемые родители!***

Просим Вас принять участие в анкетном опро­се, касающемся игровой практики ре­бенка дома. Отвечайте по возможно­сти развернуто, пишите, при необхо­димости, на обороте листа.

1. На детскую игру высказываются противоположные точки зрения. Одна - это необязательное, иногда пус­тое времяпрепровождение ради удо­вольствия; другая — игра — жизненно необходимое условие для развития и взросления ребенка, способствует подготовке к школьной жизни. Выбе­рите одну из точек зрения, которую вы разделяете, или сформулируйте собственную.
2. Любит ли играть Ваш ребенок: да, нет, трудно сказать (подчеркните нужное). Его любимая игра или во что он чаще всего играет?
3. Какие виды игрушек есть у ре­бенка дома: образные (животные, куклы, в том числе Барби, Синди); бытовые (мебель, посуда и т.п.); тех­нические (машины, паровозы и т.п.); строительные наборы, конструкторы, лего-наборы; музыкальные игрушки; заводные (юла и т.п.); дидактические (кубики, пирамиды, вкладыши и т.п.); настольно-печатные (лото и т.п.); игровые наборы для сюжетных игр (в магазин, парикмахерскую, больницу и т.п.); электронные игруш­ки (тамагошка и т.п.); компьютерные игрушки; игрушки-монстры; военные игрушки (автоматы, пистолеты, танки и т.п.) (подчеркните нужное, при не­обходимости дополните)?
4. Что, на Ваш взгляд, означает быть игровым партнером ребенка?
5. Случается ли Вашему ребенку быть участником коллективных игр со сверстниками на даче, во дворе, в квартире; с Вами в выходной день (подчеркните нужное, при необходи­мости дополните)?
6. Просит ли Вас ребенок поиг­рать с ним: да, нет, трудно сказать (подчеркните нужное)? Как Вы откли­каетесь на эти просьбы?
7. Какие роли предлагает Вам ребе­нок, приглашая в игру?

**Благодарим Вас за сотрудничество!**

Обработка данных.

На основе анализа ответов делаются предположения, намечают­ся перспективы сотрудничества с родителями по развитию игровых умений детей.

**Анкетный опрос родителей № 2**

**«Инициатива взрослого в игровом общении с ребенком»**

**Цель***:* получить представление о степени игровой инициативы взрос­лого в общении с ребенком дома, же­лании взрослого признавать ценность игровых интересов ребенка.

***Уважаемые родители!***

Выразите, пожалуйста, свое мнение по поводу нижеследующих суждений. Если суж­дение совпадает с Вашим мнением, об­ведите соответствующий номер круж­ком, если нет - зачеркните, в случае сомнения поставьте рядом с номером суждения вопросительный знак («?»).

1. Я внимательно отношусь к по­требности моего ребенка в игре.  
2. Дома у ребенка выделено спе­циальное место, где он может сво­бодно играть с игрушками.

3.Я не ругаю ребенка за беспоря­док и хаос в его комнате, если это свя­зано с незаконченной игрой.

4.Я в основном не говорю ребен­ку, чтобы он немедленно прекратил играть и выполнял мое распоря­жение.  
5. Я поддерживаю ребенка в при­думывании историй и фантазирова­нии.  
6. Я практически ежедневно на­хожу время, чтобы хоть немного по­играть вместе с ребенком.  
7. Я помогаю ребенку в придумы­вании новых сюжетов игр, разверты­вании содержания уже знакомых ре­бенку сюжетов.  
8. Я никогда не наказываю ре­бенка отказом ему в игре, общении.  
9. Я хвалю ребенка за умение ин­тересно и увлеченно играть.  
10. Я позволяю ребенку играть с разными предметами и ненужным хламом, если ему это интересно (пус­тые пузырьки, баночки, упаковки от продуктов, куски ткани и пр.).  
11. Я предпочитаю, чтобы основ­ную часть свободного времени дома ребенок играл.

12.Я никогда не говорю играю­щему ребенку фразу: «Хватит без­дельничать, пора заняться делом».

**Благодарим Вас за сотрудничество!**

Обработка данных.

Подсчитывается процентный вес всех ответов, обведенных кружком, зачеркнутых и с вопросительным знаком. Выделяются номера суждений, рейтинг которых получил наибольший процент положительных выборов. Для удобного анализа данных их можно внести в итоговую таблицу.

**Приложение № 5**

**Тест «Место игры в семейном воспитании»**

***Цель:*** предоставить родителям возможность проанализировать соб­ственный опыт использования в се­мье игровых методов общения с ре­бенком.

По каждому из четырех суждений выберите один ответ и обведите его кружком.

**1. Вы намереваетесь войти в дверь подъезда жилого дома, но у входа Вам преграждает путь малыш с игрушечным автоматом в руках. Вы:**

а) заходите в подъезд, не отвле­каясь на поведение малыша;

б) говорите ребенку, чтобы он вы­брал более удачное место для игры;

в) отвечаете ему, приняв его иг­ровой настрой.

**2. В зимний день Вы вышли с ре­бенком во двор, где местная детвора уже успела вылепить из снега множе­ство построек. Вашему ребенку не терпится поиграть с ними. Вы:**

а) наблюдаете за ребенком, пока он наиграется;

б) играете вместе с ребенком в снежных сооружениях, придумав сю­жет игры;

в) определяете ребенку время для игр и пролистываете свежий но­мер купленного в киоске журнала.

**3. Ваш ребенок бегает по квартире с пронзительными звуками, изобра­жая то ли «самолет» (если это сын), то ли «бурю, ураган» (если это дочь). Вы:**

а) останавливаете ребенка словами: «Отдохни от беготни, вспотел(а) уже»;

б) спрашиваете, во что он (она) играет, и говорите: «Двигатель само­лета пора заправлять горючим...» или: «Вот и солнце выглянуло из-за тучи, буря утихает...»;

в) усаживаете ребенка на диван, предлагая почитать ему книжку.  
**4. Пока Вы заняты на кухне, ребе­нок хнычет, жалуясь, что ему скучно оставаться в комнате одному с игруш­ками. Вы:**

а) разрешаете ребенку перенести игрушки на кухню. Пока Вы готовите, разговором поддерживаете его игру;

б) просите ребенка пока Вам не мешать;

в) говорите ребенку: «Я вижу, как тебе скучно, но ты уже не маленький(ая) и можешь сам(а) о себе поза­ботиться, чем-то себя развлечь».

**Благодарим Вас за отзывчивость и искренность!**

*Обработка данных.* В процентном выражении под­считывается, каких ответов больше. *Ключ к тесту.*

по суждению 1 желательный от­вет в;

по суждению 2 — б;

по сужде­нию 3 — б;

по суждению 4 — а.