

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА ИМЕНИ ГЕРОЯ СОВЕТСКОГО СОЮЗА
НИКОЛАЯ СТЕПАНОВИЧА ДОРОВСКОГО С. ПОДБЕЛЬСК
МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ПОХВИСТНЕВСКИЙ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ

РАССМОТРЕНО

ПРОВЕРЕНО

УТВЕРЖДЕНО

Руководитель МО
_____/Резачкина С.И.

Зам. директора
_____/Душаева Н.А./

Директор ГБОУ СОШ им
Н.С.Доровского с.Подбельск

Протокол № ____
от « ____ » _____ 20__ г.

_____/ В.Н.Уздяев

**АДАптиРОВАННАЯ РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности коррекционно- развивающей
направленности
«Игротерапия»
Уровень программы
начальное общее образование
для обучающихся с умственной отсталостью
(интеллектуальными нарушениями) (вариант 1)
2 класс**

Программа специальных (коррекционных) образовательных учреждений
VIII вида. Подготовительный класс. 1-4 классы. / Под редакцией В. В.
Воронковой.- М., 2011 г.

Составитель:
Орешенкова С.В., учитель высшей категории

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Рабочая программа коррекционно-развивающих занятий по «Игротерапии» составлена на основе адаптированной основной общеобразовательной программы по достижению планируемых результатов освоения АООП образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) (вариант 1). АООП составлена в соответствии и на основании следующих нормативных документов:

- Федеральным законом от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» п.5.ч.3.ст.47 (с изменениями);
- Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования, утвержденным приказом Министерства образования и науки от 06 октября 2009 г №373 (в ред. Приказов Минобрнауки России от 26.11.2010 №1241, от 22.09.2011 № 2357, от 18.12.2012 №1060, от 29.12.2014 №1643, от 18.05.2015 №507, 31.12 2015 № 1576;
- Письмом Минобрнауки России от 28.10.2015 N 08-1786 «О рабочих программах учебных предметов»;
- ФГОС ОО с УО (интеллектуальные нарушения) приказ № 1599 от 19 декабря 2014 г.
- Программа специальных (коррекционных) образовательных учреждений VIII вида. Подготовительный класс. 1-4 классы. / Под редакцией В. В. Воронковой.- М., 2011 г
- Устава ГБОУ СОШ им Н. С. Доровского с. Подбельск.
- «Положение о формах, периодичности и порядке текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) вариант 1 ГБОУ СОШ им. Н.С. Доровского с. Подбельск»

Играм принадлежит значительная формирующая, воспитательная роль в развитии личности ребенка. В игре ребенок преодолевает свои внутренние конфликты, психологический дискомфорт, невротическое состояние и становится способным к личностному росту и развитию. Игровая терапия должна удовлетворять потребность ребенка в физической активности, игра помогает детям раскрепостить воображение, овладеть ценностями культуры и выработать определенные навыки.

Игротерапия является дополнением к обучающей среде, опыту, который помогает детям наиболее эффективно использовать свои способности к учению.

Программа составлена с учетом физического, умственного и нравственного развития младших школьников с нарушением интеллекта.

Цель:

Создание условий для формирования социально активной личности, социального здоровья обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), создание воспитывающей среды, обеспечивающей мотивацию обучающихся на формирование адекватных представлений об окружающем социуме, овладение навыками коммуникации и принятию соответствующих возрасту ценностей и социальных ролей, характерных для общества, в котором проживает ребенок.

Задачи:

Коррекционно-образовательные:

- формировать способности к осмыслению социального окружения во всем его многообразии;
- формировать социально значимые мотивы учебной деятельности;
- формировать умение действовать в соответствии с правилами.

Коррекционно-развивающие:

- развивать умения владеть средствами общения (альтернативными системами коммуникации);
- развивать потребность и умения устанавливать позитивные взаимоотношения с окружающими: выслушивать товарищей, корректно выражать свое отношение к собеседнику.

Коррекционно-воспитательные:

- воспитывать эмпатию на основе формирования эмоционально-положительных установок на взаимодействие и доброжелательное отношение к одноклассникам;
- воспитывать способность выбирать ролевые модели в зависимости от ситуации, ролевых ожиданий.

Описание места учебного предмета в учебном плане

Рабочая программа в соответствии с учебным планом на 2020-2021 учебный год рассчитана на 34 часа (исходя из 34 учебных недель в году). Во 2 классе на курс «Игротерапия» отводится 0, 25 часа в неделю (2 часа в 4 четверти)

Общая характеристика предмета

- I. ***Игры, сближающие учащихся друг с другом***, строятся на отношении игрового партнерства для добровольного участия каждого ребенка. Соперничество недопустимо. Содержание и правила игр исключают поводы для конфликтов и взаимного отталкивания. Сочетание движений со словом помогает осознать содержание игры. Учителю эти игры помогут завоевать симпатии детей, их доверие и разумное послушание. 2 класс: «Поздравим малышей», «Белые медведи», «Когда это бывает?», «Иголочка и ниточка», «Летает, не летает», «Колечко», сюжетно-ролевая игра по рассказу В. Осеевой «Волшебное слово».

II. Игры, развивающие нравственно-волевые качества личности ребенка.

Задача учителя является преодоление негативных проявлений, которые портят жизнь и ребенку и окружающим его людям:

- способность не пугаться трудностей;
- умение соблюдать очередность, не мешая друг другу;
- делиться игрушками, делать приятное сверстникам, помогать им.

Игры этого раздела создают условия, требующие от ребенка определенных волевых усилий, необходимых для достижения личного успеха. 2 класс: «Пустое место», «Цыплята» - инсценировка, «Поймай рыбку», «Я принес тебе в подарок», «Как я проведу каникулы» - игры - придумывания.

III. Игры, способствующие развитию целенаправленного слухового внимания.

Общая цель этих игр - открытие для детей особого мира звуков, сделать его привлекательным, значимым, говорящим о чем-то важном.

Большинство игр имеет характер загадок, в которых дети по звуку отгадывают его источник. Для успешного формирования целенаправленного слухового восприятия в игре необходимо соблюдать два основных условия: во-первых, отделить «загадочный» звук от других звуковых впечатлений. Для этого необходима полная тишина в моменты загадывания и отгадывания звуковых загадок, чтобы участники игры могли сосредоточиться на звуке и оценить ответы друг друга. Во-вторых, сделать так, чтобы ребенок, отгадывающий звуковую загадку, не мог видеть источник звука.

2 класс: «Встречайте гостей», «Совушка», «Два жадных медвежонка», сюжетно-ролевая игра «Красная шапочка».

IV. Игры, развивающие целенаправленное восприятие цвета.

Эти игры содержат два типа обучающих задач:

1. Задачи на целенаправленное развитие цветовых тонов.
2. Задачи на правильное называние цветов.

Окраска предметов выполняет сигнал к действию или его запрету. Дети сравнивают или выбирают предметы по их окраске. Знакомство с цветами следует связывать с активными действиями детей и с привлекательными для них предметами. Чтобы дети успешно различали цветовые тона, необходимо соблюдать следующие требования к материалам и игрушкам:

1) Предметы должны быть привлекательными для детей, вызвать эстетическое отношение.

2) Они должны быть окрашены в чистые цветовые тона средней светлости и яркости.

Материалы: разноцветные флажки, цветные ленты, полоски цветной бумаги, цветные кружки на подвесках, одноцветные пирамиды, цветные коробочки.

2 класс: «Цветное лото», «Готовим подарки», «Испечем пироги», «Не ошибись, Петрушка!», «Лети, голубок», сюжетно-ролевая игра «Почта».

V. Игры, развивающие восприятие формы.

Без выделения формы нельзя правильно увидеть, а значит, и изобразить окружающие предметы.

Действуя с предметами разной формы, дети учатся обследовать их одновременно руками и глазами - зрительным и осязательным способом. Их сочетание необходимо для целостного представления о предмете. Предлагаемые игры преследуют цель - развивать координацию руки и глаза. Без этого дети не научатся застёгивать пуговицы, завязывать шнурки, вытирать руки полотенцем и т. д.

2 класс: «Есть у тебя или нет!», «Отгадай, что в мешочке!», «Закрой окошко», «Строим дома», «Не ошибись Петрушка!», «Геометрическое лото», «Игра в поручения», «Раз-два-три ищи».

VI. Игры, развивающие целенаправленное внимание.

Внимание - необходимое условие любой деятельности: учебной, игровой, познавательной. Характерным для этих игр является наличие текста (как, правило, стихотворного), который направляет внимание детей, напоминает им правила и те условия их выполнения, которые связаны с управлением своим вниманием. Взрослый является не только организатором, но и непосредственным участником игры. Это необходимо для того, чтобы дети, подражая взрослому, постепенно овладевали игровыми действиями и готовились к самостоятельному выполнению.

2 класс: «Прятки с игрушками», «Разберем и соберём», «Волшебный столик», «Поправь Петрушку», «Проказы мишки-шалунишки».

VII. Игры, развивающие речь и мышление.

Развитие речи детей идёт по нескольким направлениям. Это отработка артикуляции, и расширение активного словаря, развитие связной речи, т.е. умения выразить свою мысль словами, формирование речевого мышления. Есть игры направленные на отработку артикуляции и уточнение произношения трудных звуков. Есть игры направленные на

развитие пространственных представлений ребёнка. В сюжетных ситуациях дети усваивают значение основных предлогов и наречий. Происходит обогащение словаря. В играх слово связано с движением и действием.

2 класс: «Где мы побывали, что мы повидали», «Игрушки - артисты», «Птичий двор», «Добрая лошадка».

VI. Игры, развивающие память. Память - необходимое звено всякой деятельности: практической, познавательной, художественной и др. Без участия памяти ребёнок не может ни играть, ни разговаривать, ни обращаться с предметами. Игры содержат необходимые условия, способствующие развитию целенаправленной памяти.

Во-первых, во всех играх предлагают условия, где нужно что-нибудь запомнить, чтобы принять участие в игре. Во-вторых, ребёнку передаются рациональные приёмы осмысленного запоминания и припоминания, средства овладения своей памятью. Эти приёмы используются ребёнком в качестве опоры актуальной для него игровой ситуации и поэтому легко осваивать им. Дети в играх учатся самостоятельно устанавливать и припоминать. Важны эмоциональное общение с детьми и вовлеченность взрослого в сюжет игры, и четкая понятная формулировка обучающей задачи, и постоянная активизация умственной деятельности обучающихся.

2 класс: «Времена года», «Распутай путаницу», «Что в корзинку мы берем», «Переполох», «Помоги малышам», «Кто где спрятался?», «Что достать тебе дружок?».

Основные требования к умениям учащихся

Учащиеся должны уметь:

должны знать:

- правила поведения в общественных местах;
 - правила общения со взрослыми;
 - правила общения со сверстниками (девочками и мальчиками);
 - 7 цветов сектора, их оттенки по насыщенности и цветовому тону.
 - пальчиковую гимнастику с речевым сопровождением;
 - упражнения для профилактики и коррекции зрения;
 - названия частей знакомых предметов;
 - порядок месяцев в году;
- строение часов, меры времени: минута, час.

должны уметь:

- слушать и понимать обращенную к нему речь, участвовать в коллективном разговоре, отвечать на вопросы и задавать их;
- уметь различать наиболее распространенные геометрические фигуры и их цвета;
- согласовывать свои действия с условиями игры;
- изменять ролевое поведение в соответствии с разными ролями партнера;
- находить нужные для осуществления игрового замысла атрибуты игры, использовать в процессе ее разнообразные заменители;
- при столкновении с проблемами должны использовать свой внутренний потенциал и творчески подходить к их решению;
- определять различия между предметами по форме, величине, цвету, обозначать их словом;
- различать и называть основные цвета и оттенки;
- конструировать предметы из 4-6 геометрических фигур;
- узнавать предметы по частям;
- определять на ощупь свойства предметов (по поверхности, по весу, температуре) и называть их;
- находить различия и сходство в двух аналогичных сюжетных картинках;

- выполнять элементарные обобщения на основе сравнения и различения предметов и их изображений;
- сравнивать музыкальные звуки по громкости и длительности звучания; различать характер мелодии;
- ориентироваться в помещении, двигаться в заданном направлении;
- соотносить времена года с названиями месяцев.

Планируемые результаты

Познавательные БУД

- ориентироваться в эмоциональных состояниях окружающих;
- знать основные состояния и чувства, уметь рассказать о них доступным способом;
- уметь действовать в соответствии с характеристикой героя;
- уметь пересказывать сказку, сохраняя основные сюжетные линии;
- уметь изображать эмоциональное состояние;
- уметь проводить сравнение ситуаций, поведенческих моделей среди предложенных.

Регулятивные БУД

- организовывать место для игры, выбирать соответствующую атрибутику;
- соблюдать правила поведения во время занятий;
- адекватно воспринимать предложения и оценку воспитателя, товарищей во время выполнения заданий, разыгрывания сказки;
- оценивать правильность выполнения действия;
- изменять собственное поведение в соответствии с ролевыми ожиданиями;
- проявлять инициативу в творческом сотрудничестве при драматизации и моделировании ситуаций;
- организовывать и проводить игры во время досуга (перемены);
- самостоятельно (с помощью воспитателя) адекватно оценивать правильность выполнения упражнений, заданий и
- вносить коррективы в исполнение по ходу реализации и после.

Коммуникативные БУД

- учитывать разные мнения и стремиться к координации различных позиций в сотрудничестве;
- договариваться и приходить к общему решению в работе по группам, микрогруппам, парам;
- контролировать действия партнёра в парных упражнениях;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать помощь при определении эмоционального состояния;
- обращаться за помощью в случае возникновения затруднений;
- задавать вопросы, необходимые для выполнения заданий творческого характера в составлении и продолжении
- сказки индивидуально и в сотрудничестве с партнёром.

Уровни освоения программы

Низкий.

Игры 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.).

Средний.

Ребенок 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.

Высокий.

Игровые действия разнообразны. Создает различные игровые образы, выразительно передает игровой персонаж, называет себя в игровой роли. Знает несколько сюжетно-ролевых, подвижных, хороводных, настольных игр. Есть любимые игры, игрушки, партнеры по играм. Ребенок проявляет интерес к инсценировкам с игрушками, вступает в речевой диалог в совместной игре. В игре со сверстниками проявляет доброжелательность.

Уровень требований в игре

Минимальный

- действует в соответствии с задачами и сюжетом;
- реализует разные способы поведения, идентифицируя себя с героем;
- может с помощью педагога сыграть роль, используя доступные средства;
- в случае ошибки в игре может отделить себя от ситуации (это она, т.е. кукла, сделала не так, а я говорил, что надо);
- предлагает другой способ разрешения ситуации;

Достаточный

- может продолжить игру;
- может с помощью педагога сочинить свои правила игры;
- отражает основную мысль;
- различает эмоциональные состояния окружающих;
- организует инсценирование сказки;
 - сам распределяет роли, участвует в инсценировке и ведет игру до конца;
 - в случае ошибки может отделить себя от героя и сказать: «Это не я».

