

**Государственное общеобразовательное казенное учреждение Иркутской области  
«Специальная (коррекционная) школа №10 г Иркутска»**

<b>ПРИНЯТО</b> Педагогическим советом Протокол № 5 от 02.06.2022 г.	<b>УТВЕРЖДЕНО</b> Приказом № 57 от 08.06.2022 г.
	Программа вступает в силу с «1» сентября 2022 г.

Программа учебного предмета

**«Игротека»**

2 класс АООП, вариант 2

Иркутск 2022

## Пояснительная записка

Программа учебного предмета «Игротека» (внеурочная деятельность) составлена на основе требований к личностным и предметным результатам ФГОС образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), на основе требований к результатам освоения АООП образования обучающихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями), вариант 2, а также программы формирования базовых учебных действий.

Известно, что умственно отсталые дети отстают в развитии духовных интересов, потребностей. Поэтому сама игровая деятельность, вызывающая у детей интерес и содержащая в себе необходимые компоненты развития личности, является средством духовного развития. В игре складываются отношения между детьми, вырабатываются привычки, правила поведения. Дети больше узнают друг друга, взаимодействуют между собой, познают нехитрые игровые ситуации, проявляют самостоятельность, подражают, радуются, фантазируют, т. е. в игре идет активное формирование личности, имеющее большое социальное значение.

**Цель** программы: формирование у младших школьников с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) мотивации сохранения и приумножения здоровья посредством игры.

**Задачи:** - формирование умения выполнять развернутые игровые действия с игрушками и предметами;

- формирование умения действовать по подражанию, образцу, инструкции;
- развитие внимания, памяти, усидчивости, наблюдательности;
- формирование умения ориентироваться в пространстве;
- развитие общей и мелкой моторики;
- формирование интереса к игровой деятельности;

## Общая характеристика учебного предмета

Особая ценность подвижных, настольных и других игр для детей с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями) заключается в возможности

одновременного воздействия на моторную и психическую сферу. Быстрая смена игровых ситуаций предъявляет повышенные требования к подвижности нервных процессов, скорости реакции и нестандартности действий.

Игры вынуждают мыслить наиболее экономно, реагировать на действия партнеров, приспосабливаться к обстановке. Играющему ребенку приходится выбирать и совершать из множества операций одну, которая, по его мнению, может принести успех. Чем разнообразнее информация поступает в мозг, тем интенсивнее включаются психические процессы.

Именно поэтому с помощью игры у ребенка с нарушениями в развитии развивают восприятие, мышление, внимание, воображение, память, моторику, речь, повышая умственную активность, а, следовательно, познавательную деятельность в целом.

Состояние у ребенка с ТМНР нестабильно. Эмоциональное напряжение, усталость могут вызвать внутренний дискомфорт, который чаще выражается в нарушении поведения, капризах, ссорах, драках. Иногда они могут вызвать обратные реакции: пассивность, нежелание вступать в контакт. Преодолевать эмоциональное напряжение можно с помощью игр.

### **Описание места учебного предмета в учебном плане**

На изучение предмета «Игротека» во 2 классе отводится 1 час в неделю. Занятия проводятся в соответствии с тематическим планированием. Программа рассчитана на 33 ч в год.

Основной формой обучения является урок.

### **Личностные и предметные результаты освоения учебного курса.**

#### **Личностные результаты:**

- умение адекватно реагировать на игровые ситуации;
- интерес к взаимодействию с другими детьми и взрослыми в игровой деятельности,
- умение сопереживать, проявлять внимание;
- повышение двигательной активности, развитие ловкости;
- развитие памяти, внимания через выполнение повторяющихся игровых действий;
- умение самостоятельно играть в свободное время.
- получение удовольствия от игры;

#### **Предметные результаты:**

- выполнять отдельные предметно-игровые действия, цепочки предметно-игровых действий;
- выполнять развернутые игровые действия с игрушками и предметами;
- выполнять действия с предметами в сочетании с бытовыми действиями;
- понимать смысл выполняемых действий;
- соотносить роли с игровыми действиями: убежать от водящего, ловить игроков;
- действовать по подражанию, образцу, инструкции;
- узнавать предметы по названию, внешнему виду, на ощупь;
- ориентироваться в пространстве во время игровой деятельности;
- развивать фиксацию взгляда, активизировать прослеживающую функцию;

- находить одинаковые картинки;
- определять месторасположение источника звука;
- соблюдать правила игры;
- придерживаться выбранной роли до конца игры.

### **Содержание программы учебного предмета**

Программный материал содержит следующие виды игр: настольные игры, подвижные, сенсорные, игры ситуации, сюжетно-ролевые. По содержанию все игры лаконичны, выразительны и несложны. Они вызывают активную работу мысли, способствуют расширению кругозора, уточнению представлений об окружающем мире, совершенствованию всех психических процессов, стимулируют переход детского организма к более высокой ступени развития.

В играх много познавательного материала, содействующего расширению сенсорной сферы детей, развитию их мышления и самостоятельности действий. Активная двигательная деятельность игрового характера и вызываемые ею положительные эмоции усиливают все физиологические процессы в организме, улучшают работу всех органов и систем.

Возникающие в игре неожиданные ситуации приучают детей целесообразно использовать приобретенные двигательные навыки. Увлеченные сюжетом игры, дети могут выполнять с интересом и притом много раз одни и те же движения, не замечая усталости. В подвижных играх ребенку приходится самому решать, как действовать, чтобы достигнуть цели.

Содержание программы «Игротека» направлено на формирование, сохранение и укрепление здоровья детей, приобщение их к здоровому образу жизни средствами физической культуры и спорта, обеспечение знаниями в области культуры здоровья, воспитание потребности к систематическим занятиям физической культурой и спортом, на развитие психических процессов (мышления, памяти, внимания, восприятия, речи, эмоционально – волевой сферы личности).

Настольные игры: «Парные картинки», «найди свою игрушку в мешочке», найди цвет.

Подвижные игры: Игра: «Карусель», «Поезд», «Волшебная шляпа», «Большой мяч», «Кто выше?», «Мыши водят хоровод», «Солнышко и дождик» «Хоровод», «раз, два, три беги», «снег идет».

Игры ситуации: Пальчиковая игра: ««Дружные пальчики», «Что изменилось?», «Модный магазин», «день рождения у слоненка», «Цветы для пчелки Жужи», «Летает, не летает», «Клумба», «Карта сокровищ», «Тук-тук», «Большие и маленькие».

Сюжетно-ролевые игры: Парикмахерская, поездка на автобусе.

Сенсорные игры: «Пирог для жужи», «Соберем бусы», «Украсим коврик», «Дорожки», «На что похоже», «Машина для гномика».

Игра «Настольные картинки». Найти парные картинки с помощью учителя.

Игра «Найди свою игрушку в мешочке».

Для проведения игры необходимо приготовить игрушки резко различной формы, величины, фактуры по количеству детей, непрозрачный мешочек – «волшебный мешочек» с завязкой, в который складываются предметы-игрушки.

*Ход игры:*

*Вариант 1.* Взрослый демонстрирует детям мешок, предлагая детям узнать, что там лежит. Дети вынимают предметы из мешка, называя их. Затем взрослый складывает предметы в мешок. Ребенок опускает руку в мешок, на ощупь находит предмет, который назвал учитель.

Игра «Найди цвет». Все игроки встают по одну сторону площадки, а ведущий в центре и поворачивается спиной к другим участникам. Ведущий называет цвет.

Участники ищут этот цвет на себе (одежде, заколках, игрушках). Если нашли, нужно взяться за вещь этого цвета и перейти на другую сторону. Если в гардеробе или личных вещах не оказалось названного цвета, нужно перебежать на другую сторону. Задача ведущего поймать бегущего игрока и осалить (тогда этот игрок становится ведущим).

Игроки могут помогать друг другу. Если в гардеробе одного участника есть две вещи нужного цвета, то за одну он может взяться сам, а за другую будет держаться его друг, тогда они вместе смогут перейти на другую сторону.

Игра «Карусель».

Описание. Воспитатель предлагает детям покататься на карусели. Держит в руках обруч (находясь в середине обруча) с привязанными к нему разноцветными ленточками. Дети берутся за ленточки, воспитатель двигается с обручем. Дети идут, а затем бегут по кругу.

Воспитатель говорит:

Еле-еле, еле-еле завертелись карусели,

А потом, а потом всё бегом, бегом, бегом!

Тише, тише, не бегите, карусель остановите,

Раз и два, раз и два, вот и кончилась игра!

Игра: «Поезд».

Дети встают в колонну по росту. Первый ребенок в колонне - "паровоз", остальные - "вагончики". Паровоз после сигнала воспитателя гудит: "у - у - у", в это время дети сгибают руки в локтях. После гудка паровоза дети вытягивают руки вперед и говорят: "чу", руками изображают движение колес. Они повторяют это 3 - 4 раза. На слова воспитателя: "Колеса стучат" дети делают шаг на месте, на сигнал "поехали" - идут, постепенно ускоряя шаг, дальше - на бег. На слова воспитателя: "мост", "туннель" или "под гору" поезд идет медленно, а "с горы" - снова идет быстрее. Когда воспитатель поднимает красный флажок, поезд останавливается; когда зеленый - движется дальше. К станции поезд подходит медленно и останавливается. Паровоз выпускает пар: "пш - ш..."

Игра «Волшебная шляпа».

*Ход игры.* Участники сидят в кругу, на расстоянии вытянутой руки. Под музыку дети передают друг другу шляпу. Когда музыка перестает звучать, шляпа остается в руках одного из игроков. Ребенок, у которого остается в руках шляпа, должен выполнить задание. Например, станцевать, рассказать стихотворение, изобразить животное и др.

Игра «Большой мяч».

Дети встают в круг лицом к центру, руки за спиной. В центре круга водящий с закрытыми глазами. Ведущий дает мяч любому из играющих. Дети начинают незаметно передавать мяч по кругу за спинами. Водящий, открыв глаза, пытается определить, у кого мяч, обращаясь к игроку: «Оля, покажи руки!». Ребенок, к которому обратился водящий, показывает руки и опять прячет их за спину. Мяч нельзя долго держать в руках. Нельзя водящему обращаться к детям по порядку.

Если водящий определил, у кого мяч, тот игрок становится водящим.

Игра «Кто выше?»

Дети по считалке выбирают водящего. Водящий стоит на земле, а остальные разбегаются и встают на любую возвышенность (например: любое игровое оборудование - скамейка, лесенка, качели и т.д.) т.е. чтобы ноги не касались земли. Игроки, бегая, меняют место положения, а водящий должен их поймать пока они находятся на земле. Если играющий оказался на возвышенности, водящий не ловит его. Игроки находятся на возвышенности не более 10 секунд или отсчет до 10. Водящий не толкает игрока, а задевает «ляпает».

Игра «Мыши водят хоровод».

Правила игры.

Произносят слова:

*Мыши водят хоровод,  
На лежанке дремлет кот.  
Тише мыши, не шумите!  
Кота Ваську не будите!  
Вот проснется Васька-кот,  
Разобьет ваш хоровод.*

Мыши убегают, кот ловит. Игра повторяется 3-4 раза. Постоянно меняется кот.

Игра «Солнышко и дождик».

В зале на полу лежат обручи, выбираем деток которые стоят в середине обруча держат зонтики а остальные дети когда педагог скажет: « Солнышко» веселятся на полянке радуются солнышку прыгают на двух ногах ,на левой ,на правой ноге по указанию воспитателя.

Педагог говорит: «Дождик» дети бегут домой под зонтики, дети которые не поместились в обруч «намокли»выходят из игры .Игра повторяется.

Игра Хоровод

*Дети за воспитателем проговаривают слова. Взявшись за руки, ходят по кругу.*

Вокруг розовых кустов, среди травок и цветов

Кружим, кружим хоровод, ох, весёлый мы народ!

До того мы закружились, что на землю повалились.

Бух!

*При произнесении последней фразы выполняют приседания.*

«Пальчиковые игра: ««Дружные пальчики»

Эти пальчики щипают, (*Большим и указательным пальцем щипаем ладонь другой руки или мамину ладонь*).

Эти пальчики гуляют, (*Указательный и средний "идут" по другой руке*)

Эти - любят поболтать, (*Средний и безымянный шевелятся, трутся друг об друга (шурша)*).

Эти - тихо подремать, (*Безымянный и мизинец прижимаем к ладони*)

А большой с мизинцем братцем

Могут чисто умываться. (*Крутим большим пальцем вокруг мизинца*)

Игра «Что изменилось?»

Игроки делятся на 2 команды. Одна команда загадывает, другая отгадывает. Затем команды меняются местами.

Игра «Модный магазин». Правила: Купить все вещи, необходимые на заданный сезон самой первой.

Игра: День рождение у слоненка. Дети учатся составлять поздравительные открытки.

Игра: «Посади пчелок на цветок». Ход игры: Детям предлагаем цветы, объясняем, пчелки собирают нектар с разных цветов, нужно посадить по 1,2,3 пчелки на разные, цветом и размеру цветы. Предлагаем ребенку самому посадить пчелок.

Игра: «Летает, не летает». Ход игры: воспитатель рассаживает ребят на стульчики вокруг себя полукругом на достаточном для игры расстоянии друг от друга и рассказывает детям о насекомых, птицах, животных, умеющих летать. Спрашивает, умеют ли люди летать и что придумали и изобрели люди для того, чтобы летать. Обобщив ответы детей, он объясняет правила игры. Когда дети услышат название предмета или живого существа, способного летать, они поднимут руки, разведут их в стороны, имитируя полет, помашут руками вверх и вниз. Если же названный предмет или живое существо летать не могут, руки должны остаться на коленях. Воспитатель начинает называть предметы, стараясь по возможности зарифмовать их:

Летит, летит воробей, летит, летит муравей.

Летит, летит оса, летит, летит колбаса.

Летит, летит орел, летит, летит осел.

Летит, летит бабочка, летит, летит бабушка.

Летит, летит ворона, летит, летит корова...

Дети, слушая слова воспитателя, сами определяют, какие предметы летают, а какие нет.

Нужно махать крыльями или оставить руки на коленях. Дети, совершающие ошибки, из игры выбывают. В конце остаются самые внимательные.

Игра: «Назови три предмета»

Ход игры: Педагог объясняет правила игры: «Дети, сейчас мы поиграем. Я произнесу слово, а вы назовите три предмета, которые относятся к этому слову. Например, я скажу слово обувь. Какие три предмета можно назвать этим словом?» («Сапоги, ботинки, галоши»). Педагог называет обобщающие слова (фрукты, мебель, насекомые, грибы и т. д.), затем после небольшой паузы бросает мяч тому, кто должен ответить. После ответа ребенок бросает мяч назад. Если он не смог назвать три предмета, он ударяет мячом об пол и платит фант. В другой раз воспитатель называет три предмета, а дети должны назвать их одним обобщающим словом. Более труден вариант, когда задание меняется и в процессе игры: воспитатель называет то одно родовое понятие, то три видовых.



«На что похоже?» На коврографе веревочками по очереди выкладываются фигуры-следы. На что они похожи.

Игра. «Машина для гномика» Сделать аппликацию машины с помощью «Разноцветных веревочек».

Игра «Лужок с цветами» Ход игры: Выложить из веревочек и кружков цветы, бабочек.

Игра «Прячем ручки». Насыпать любую крупу в миску, опустить в нее руки и пошевелить пальцами, ощутить ее структуру.

### Тематическое планирование

Разделы программы	Тема урока	Основные виды учебной деятельности обучающихся
Настольные игры (игры на развитие внимания).	1. Настольная игра: «Парные картинки».	Найти парные картинки с помощью учителя.
	2. Игра «Найди свою игрушку в мешочке».	Выбирать игрушку, ощупывать её, затем называть.
	3. «Найди цвет».	Развивать у детей зрительное восприятие, распределение внимания, смекалку и быстроту реакции с помощью учителя.
Подвижные игры	4. «Карусель»	Развивать у детей равновесие в движении, навык бега, повышение эмоционального тонуса по показу учителя.
	5. «Поезд».	Учить детей действовать по сигналу.
	6. «Волшебная шляпа»	Под музыку дети передают друг другу шляпу, затем выполняют действия по показу учителя.
	7. «Большой мяч»	Выполнять упражнения по показу

		учителя. Учить снимать эмоционального напряжения с помощью игры. Развивать коммуникативные навыки и эмоциональную сферу ребенка.
	8. «Кто выше?»	Обучение подскокам, укрепление опорно-двигательного аппарата.
	9.«Мыши водят хоровод».	Развивать двигательную активность с помощью педагога.
	10.«Солнышко и дождик»	Учить детей находить свое место в игре, ориентироваться в пространстве, развивать умение выполнять действия по сигналу учителя.
Подвижные игры.	11. Подвижная игра «Хоровод»	учить детей водить хоровод; упражнять в приседании с помощью учителя.
	12. Подвижная игра «Раз, два, три – беги!»	упражнять детей в умении действовать по сигналу; развивать быстроту бега, слаженность коллективных действий.
	13. Подвижная игра «Снег идёт»	научить детей соотносить собственные действия с действиями участников игры; упражнять детей в беге, делать повороты вокруг себя.
Игры ситуации.	14. «Пальчиковая игра: «Дружные пальчики»	Развитие мелкой моторики.
	15.Что изменилось?	Игроки делятся на 2 команды. Одна команда загадывает, другая отгадывает. Затем команды меняются местами.
	16. Модный магазин	Закрепление правил поведения в общественном месте. Умение

	<p>Купить все вещи, необходимые на заданный сезон самой первой.</p> <p>».</p>	<p>находить предметы по цвету и форме.</p>
	17. «День рождение у слоненка».	Придумать, что можно подарить Слонике. - Внимательно слушать объяснения педагога.
	18. «Посади пчелок на цветок»	Развитие внимания, наблюдательности, закрепление знаний четырёх цветов. Ход игры: Детям предлагаем цветы, объясняем, пчелки собирают нектар с разных цветов, нужно посадить по 1,2,3 пчелки на разные, цветом и размеру цветы. Предлагаем ребенку самому посадить пчелок.я по инструкции педагога.
	19. «Летает, не летает», «Съедобное, несъедобное».	Игра на развитие внимания.
	20«Летает, не летает», «Съедобное, несъедобное».	Приклеивать на веревочку ягоды-кружки .
	21.«Клумба»	Посади цветы так же. По образцу. Умение работать в паре, втроем.
	22.«Карта сокровищ»	Двигать пальцем по стрелочкам, сделанным из веревочек..
	23.«Тук-тук»	По вызову педагога ребенок выходит и повторяет действия за педагогом.
	24.« Назови три предмета»».	Умение соотносить предметы по величине.
Сюжетно-ролевые игры	25.«Поездка на автобусе».	Расширять представления о профессиях водителя.
	26. Сюжетно-ролевая игра: «Парикмахерская».	Ребенок примеряет интересную роль, использует образы памяти и фантазию для действия в придуманной ситуации.

Сенсорные игры.	27.«Пирог для жужи».	Умение выделять признак-цвет.
	28.«Соберем бусы».	Выбрать кружки красного и зеленого цветов, и разложить их в соответствии с заданной закономерностью.
	29.«Украшим коврик»	Выполнить задания по образцу на миниларчиках.
	30.«Дорожки»	Положить дорожки в соответствии с цветом от гномика к домику..
	31.«На что похоже?»	На коврографе веревочками по очереди выкладываются фигуры-следы. На что они похожи
	32.«Машина для гномика»	Сделать аппликацию машины с помощью «Разноцветных веревочек».
	33.«Лужок с цветами»	Выложить из веревочек и кружков цветы, бабочек.
	34. «Прячем ручки».	Занятия с различными видами круп: гречка, фасоль, пшено, горох и т.д.
Итого:34		

### **Материально-техническое обеспечение образовательной деятельности по предмету.**

#### **Технические средства:**

- Ноутбук.

#### **Учебно-практическое оборудование:**

- классная доска
- Коврограф Ларчик
- Игрушки (машинки, мячи, матрешки, пирамидки, резинки);
- Мозаика, паззлы (из 2- 4-х частей), конструкторы, пластмассовые болтики и гайки;
- Банки с крышками различных размеров, коробки с прорезями
- Разноцветные пластмассовые ванночки, тазы, подносы разных размеров (большие, средние, маленькие);
- Бумага разной фактуры и плотности;
- Наборы кубиков (пластмассовых, деревянных) разного цвета и размера;
- Песочные наборы, лейки;
- Шарики (пластмассовые, резиновые, деревянные) разного размера и цвета;
- Мячи разного цвета и размера (большие и маленькие, легкие и тяжелые);

- Крупный строительный материал, состоящий из мягких модулей;
- Конструктор по типу lego-duplo;
- Настольный конструктор – строительные наборы, состоящие из кубиков, брусков;
- Деревянные и пластмассовые палочки;
- Тематические раздаточные карточки;
- Шнуровки; разноцветные верёвочки;
- Иллюстративный материал - настольно-печатные игры.

### **Литература:**

1. Баряева Л.Б., Зарин А. Обучение сюжетно-ролевой игре детей с проблемами интеллектуального развития: Учебно-методическое пособие.-СПб.: Изд-во РГПУ им. А.И. Герцена; Изд-во «Союз», 2001. (Серия «Коррекционная педагогика»).-416 с.
2. Баряева Л.Б., Зарин А.П. Опыт организации коррекционной помощи детям с интеллектуальным недоразвитием /Инновации в Российском образовании: Дошкольное образование.- М.: Изд. МГУП, 1999.-С.46-50.
3. Вопросы воспитания и обучения аномальных детей дошкольного возраста. /Отв. Ред.Л.П. Носкова.-М., 1980
4. Выготский Л.С. Игра и ее роль в психическом развитии ребенка// Вопросы психологии. – 1966.-№ 6- С. 62-76.
5. Гаврилушкина О.П., Соколова Н.Д. Воспитание и обучение умственно отсталых дошкольников.- М.: Просвещение, 1980.
6. Соколова Н.Д. Игровая деятельность умственно отсталых дошкольников //Дошкольное воспитание аномальных детей: Книга для учителя и воспитателя / Под ред. Л.П. Носковой.- М.: Просвещение, 1993.- С. 135-147.
7. Эльконин Д.Б. Психология игры. - М.: Педагогика, 1978.
8. Федосеева О. А. Особенности игровой деятельности детей с интеллектуальной недостаточностью [Текст] / О. А. Федосеева // Молодой ученый. — 2012. — №11. — С. 489-491.
9. Зарин А. Комплексное психолого-педагогическое обследование ребенка с проблемами в развитии: Учебно-методическое пособие. – СПб.: ЦДК проф. Л.Б. Баряевой, 2015.- 320.